Mars - SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY - Mars

15F Seulement !

LE MENSUEL DES CONSOLES NINTENDO

BANZAÏ

15F Seulement !

AVEC SA BOITE ET SES CARTES COLLECTORS



BC KID à tomber sur la tête !

N°8 MARS 93



DEMENT ! La boîte et les 8 cartes "Collectors"

DEUX HITS : Prince of Persia & Actraiser

LAS VEGAS Le FX Chip : l'arme secrète !

100 nouveaux produits !

SUPER NINTENDO



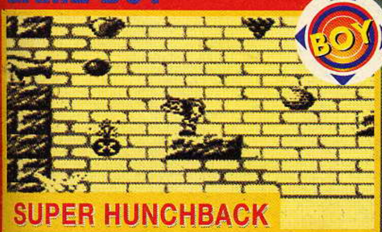
PRINCE OF PERSIA

NINTENDO



PROBOTECTOR

GAME BOY



SUPER HUNCHBACK



SUPER SWIV : un super shoot'em up

Bip-Bip : le coyote court toujours !

POSTER F15 de Microprose

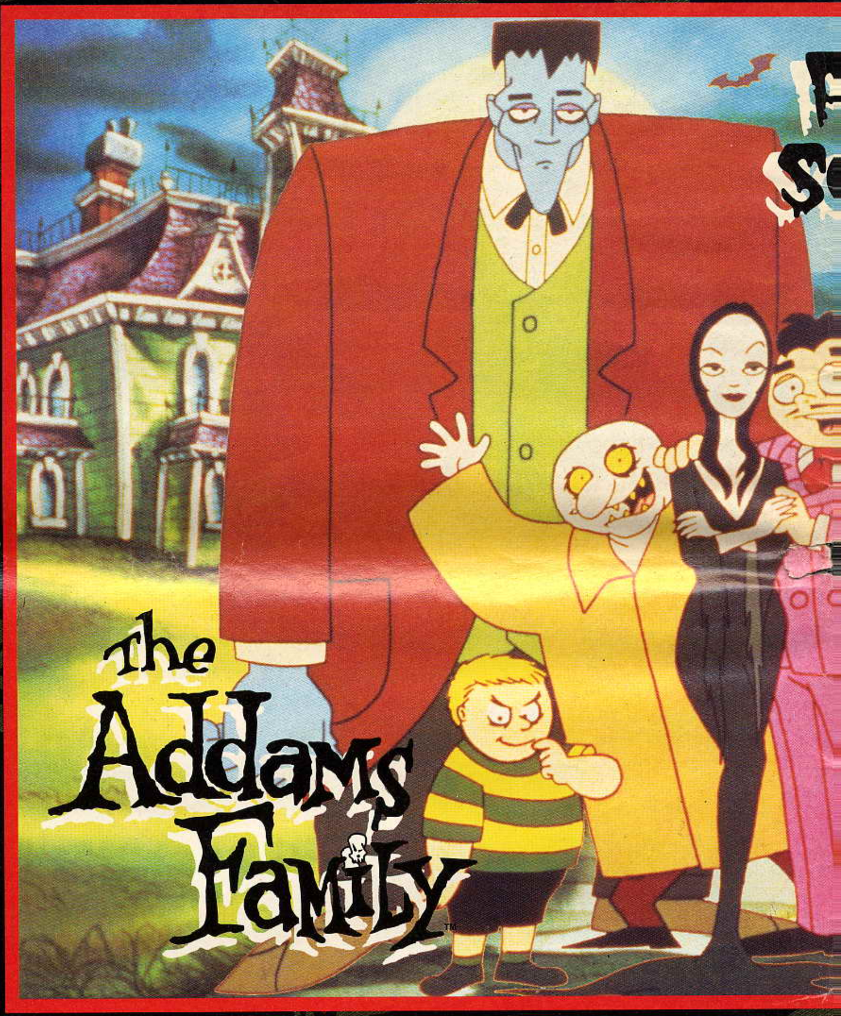
ADDAMS FAMILY : PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT La bombe d'Ocean !

THE MIRACLE : deviens musicien !

M 4485 - 8 - 15,00 F

Sui : 3,50 FS
Bel : 110 FB
Can : 2,95 $

LA FAMILLE ADDAM
SUR VOS CONSOLES



PLUS DE MUSIQUES, PLUS DE TA
PLUS DE MONSTRES, PLUS DE SA

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

3615 OCEANSOFT - SOS OCEAN : (1) 40 53 03 48

OCEA

T'ES PRIS A

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-9


IS REVIENT
NINTENDO.
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT™
UGSLEY'S CAVENGER HUNT™
LICENSED BY Nintendo
PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT
the Addams Family
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
MET NEDERLANDSE HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS
ocean
BLEAUX,
LLES SECRETES.......
OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:
* Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.
* Un Minitel 3615 OCEANSOFT
Fax: (1) 42-27-95-73



Certains esprits moqueurs vous chatouillent sans doute déjà avec le CD Sega qui patati, qui patata... Laissant entendre que le notre n'est pas pour tout de suite et que, du coup, on serait des branquignols de base. Gravissime erreur ! Le notre est pour bientôt, et il sera meilleur ! En attendant, le CES nous a fait découvrir le joker de tonton Nintendo : un nouveau procédé technique, qui porte le doux nom robotoïde de "Super FX Chip", un microprocesseur puissant qui ajouté à certaines cartouches, rapprochent leurs performances d'une qualité PC en matière de 3D, rien de moins. Ce qui nous permet d'attendre, cool et décontractés, le CD qui va les enfoncer. Pauvres billes. J'en rigole à l'avance ! Je rigole d'autant plus que les jeux de ce mois sont tout simplement GEANTS. Sur SNIN, avec les fantastiques Actraiser, Prince of Persia et Addams 2, sur NES, avec le fabuleux F 15, qui fait le poster, sur Game Boy où ça se bouscule au portillon. Les arrivées de nouveaux acteurs sur le marché aiguillonnent la créativité de tous. Y'a bon ! C'est l'occasion de rajouter des pages pour les goulus que vous êtes. Voici enfin la boîte de rangement pour garder les cartes "collectors" et la première série de ces cartes de l'univers fantastique et VIVANT des jeux vidéo. N'oubliez pas qu'il y a une autre boîte dans le Supersonic de février et, surtout, une autre série de cartes "collectors". Courez l'acheter, pour que la collection soit complète. Il y aura des cartes aussi dans le Génération 4 de mars. Plein de bonnes nouvelles qui devraient atténuer la moins bonne. Nous avons du passer le magazine à 15 francs pour supporter les frais occasionnés par ces ajoûts. Mais Banzzaï reste, et de loin, le meilleur marché !

BBB (BéBé Banzzaï)

SOMMAIRE

N°8 - MARS 93

DISPONIBILITÉ DES CARTOUCHES

JEUX ANNONCÉS



SUPER NINTENDO
Addams Family : Pugsley
Scavenger's Hunt : mars
Super Swiv : mars

GAME BOY
BC Kid : mars
Super Hunchback : mars
Parodius : mars

CES DE LAS VEGAS : ABONDANCE DE NOUVEAUTES



Le CES de Las Vegas, avec celui de Chicago, représente l'un des deux grands rendez-vous de l'année en matière de jeux vidéo et d'électronique. En effet, lors de ces deux manifestations, la majorité des éditeurs mondiaux se retrouvent pour présenter aux journalistes que nous sommes, mais aussi aux revendeurs et distributeurs, leurs dernières nouveautés. Et le crû 93 restera comme l'un des plus prolifiques ! En avant pour le compte-rendu !



CHIPRENELLE !!!

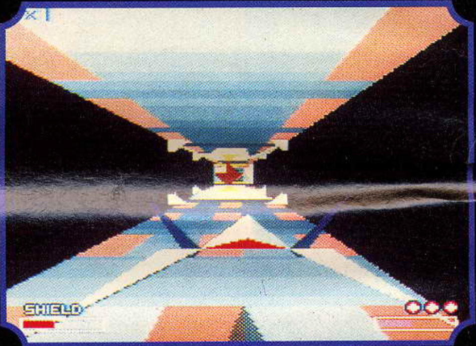
Le pantain de bridel de flotte de berde d'empoiré de râblure d'entaffé d'ennui technique est enfin résolu ! C'est donc avec un bonheur tеinté de joie intense que nous accueillons à partir de dorénavant les délicieuses cartes "collectors". Nous accueillons aussi la boîte (galactique) de rangement destinée à les accueillir. Le bonheur teinté de joie devient carrément extase jubilatoire.

Pour les collectionneurs fous, je livre un tuyau brûlant : une autre boîte s'est glissée dans le Supersonic de février en compagnie d'une série de cartes. Il y en aura même dans Génération 4 de mars. Soyez le collectionneur branché : ne ratez plus les "cartes collectors", dédiées à L'UNIVERS FANTASTIQUE ET VIVANT DES JEUX VIDEO.



NINTENDO

On commence bien sûr par Nintendo, eh oui, qui exposait ses dernières cartouches au beau milieu du village Nintendo et suscitait l'évènement avec *Starfox*. Utilisant à plein les capacités du *Super FX Chip* (voir

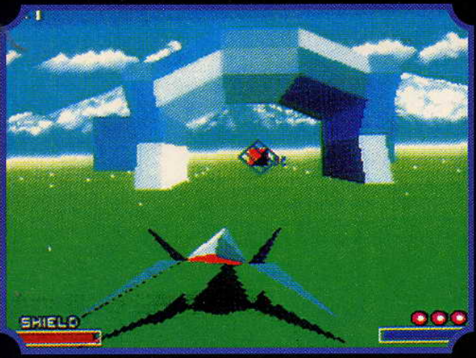


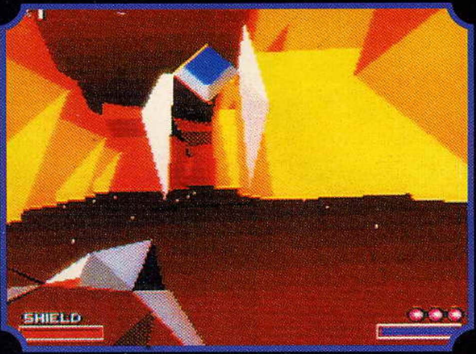


encadré) inclu dans la cartouche, le résultat projeté sur écrans géants au milieu d'un dôme illuminé par des rayons laser genre Jean Michel Jarre, laissait tous les visiteurs bouche bée et transis. Plein les mirettes ! Epoustouflant, étourdissant, incroyable, ce jeu de tir mêlant, voix digitalisées, décors bitmap et décors 3D apporte une nouvelle dimension aux jeux consoles, dimension que l'on croyait réservée aux seuls micros. Encore un coup de canif porté à la belle assurance et à l'attitude hautaine des possesseurs de micros pensant être les seuls à s'éclater sur des jeux en 3D ou des simulations. *Starfox* ou la copie de Starblade chez toi... ça ne se refuse pas ! Place aux photos.
Bien dans l'esprit de Las Vegas, Nintendo présentait également *Vegas Stakes*, un jeu de casino intégrant le Blackjack, la roulette, le craps, les machines à sous... Bien fait mais bon...

BANZZAÏ 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS – Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 – Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

RÉDACTION : *Rédacteur en Chef* : Frank Ladoire – *Rédacteurs* : Animal, Régis Crochet, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valensi – **RÉDACTEURS GRAPHISTES** : *Maquette, création artistique* : Séverine Dreux-Besnard – *Infographie vidéo* : Godefroy Luong – *Scanner / Flashage* : Jean Minthe, François Royere, Frédéric Levesque – *Dessinateur* : Rémy Gross – *Dessinateur BD* : Mr NO – **PUBLICITÉ** : *Directeur* de Publicité : Antoine Harmel – *Directeur Commercial & Marketing* : Lionel Pillet – *Assistante Direction Commerciale* : Stéphanie Rumpler – *Assistante de Publicité* : Katia Rouxel – **FABRICATION** : *Chef de Fabrication* : Jacques Gouffé – *Secrétaire de Fabrication* : Isabelle Dubuc – **DIFFUSION, VENTES** : *Responsable* : Olivier Le Potvin – TE 73 – Tél : (1) 45 22 38 60 – *Correspondance Abonnement* : 36 rue de Picpus – 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 – *Tarif abonnement France* : 6 numéros / 115 francs – **PROMOTION** : *Responsable* : Véronique Gardy – **TELEMATIQUE** : Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen – **COMPTABILITE** : *Chef Comptable* : Leila Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel – **ADMINISTRATION** : Pascale Bry assistée de Janick Brohan – **DIRECTION EDITORIALE** : *Directeur de la publication et des rédactions* : Godefroy Giudicelli – *Directeur Délégué* : Patrick André – *Directeur Adjoint des Rédactions* : Stéphane Lavoisard – **IMPRESSION** : *Imprimerie de Massy – Jean Didier* – Banzzaï est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. – N° Commission paritaire 73904 – Dépôt légal 1ème trimestre 1993 – N° ISSN : 1169-0658

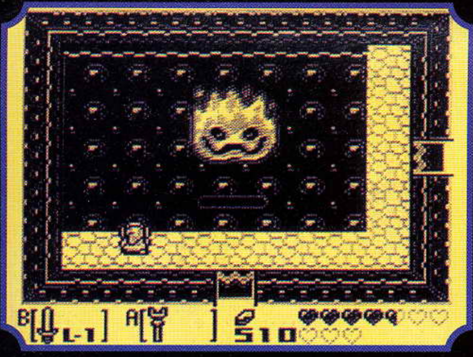




LE SUPER FX CHIP

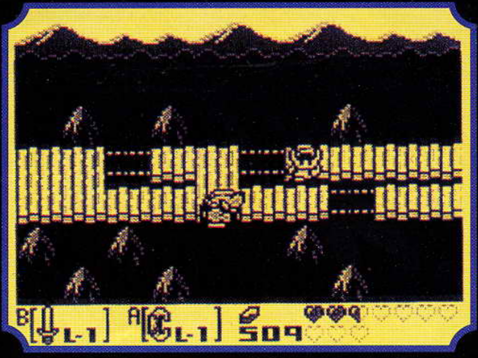
C'est le nom de la dernière trouvaille de Nintendo ! Ce petit circuit électronique inclu dans la cartouche Starfox décuple les capacités techniques de la Super Nintendo en matière d'animation bitmap et 3D vectorielle. Pour l'histoire, apprends que la bête est cadencée à 10,74 MHz, possède 512 bytes de mémoire cache (0,5 Ko) et accède directement aux Roms et Rams externes (c'est à dire au CPU de la console et à la cartouche). Sache aussi que le Super FX Chip possède des commandes de type RISC, des instructions spécifiques pour la gestion des polygones, des instructions 3D (zoom et rotation par exemple), permet d'afficher plus de sprites sans aucun conflit ni ralentissements (zoome et rotation sur les sprites également) et intègre un mode de décompression temps réel. En clair, il est maintenant possible d'obtenir l'équivalent de Zelda multiplié par 3 ou 4 sur la même cartouche ! Alors merci qui ?

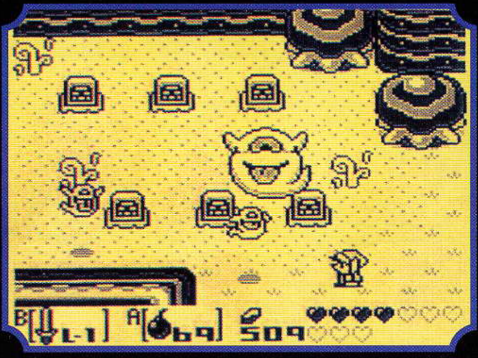
Zelda refait des siennes et Link nous revient dans de nouvelles aventures mais... sur Game Boy cette fois-ci ! Sacré japonais, ils feraient tout pour relancer les ventes de leur machine portable et à mon avis, leur tactique est gagnante. Les précédents épisodes ont fait un tel carton que tout le monde va se précipiter sur la cartouche et donc, pour certain, sur la Game Boy. ***Zelda : Link's Awakening*** s'annonce d'ailleurs comme la plus grosse cartouche Game Boy, 4 MBits !





Autre annonce de la part de Nintendo, toujours sur Game Boy (ces grosses nouveautés sont aussi destinées à soutenir la machine et à contrer les ventes massives de la Game Gear de Sega), ***Top Rank Tennis***. La réalisation est extra comme on pouvait s'y attendre avec voix digitalisées et tout et tout, mais le point fort réside surtout dans la possibilité de jouer à quatre simultanément via un quadrupleur. Imagine les parties endiablées aux intercours... Dernière cartouche présentée,

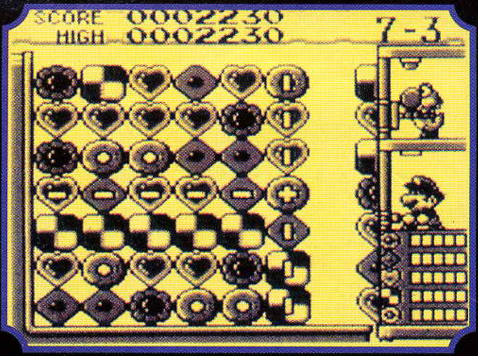




Yoshi's Cookie, un jeu de réflexion très sympa ma foi dans lequel Mario et Yoshi tiennent la vedette !



La Nes garde encore la tête haute avec, il est vrai moins de nouveautés, mais des jeux de grandes qualités. Hormis Nintendo, les plus grands éditeurs tels Konami ou Capcom soutiennent à fond cette console (voir plus loin). Chez Nintendo, les jeux présentés se nomment ***Yoshi's Cookie***, je ne répète pas il fallait suivre, et Kirby's Adventure adapté de la version Game Boy. Excellent... mais pas fini... mais excellent quand même !



ABSOLUTE

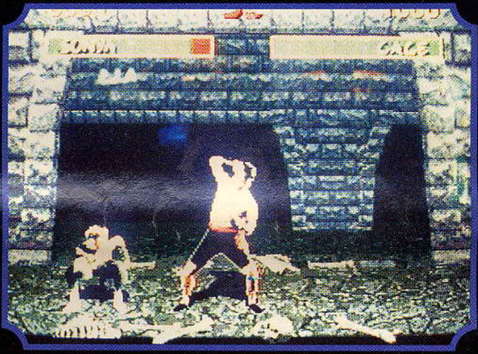


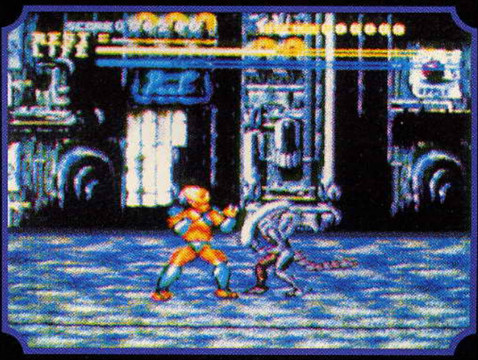


Tu es toujours là, prêt pour la suite ? Ok, on attaque les éditeurs "tiers", c'est à dire ceux autorisés à développer des jeux pour les consoles Nintendo. Et on débute avec la société Absolute présentant quelques jeux (Amazing Tennis et Super Battletanks ont déjà été présentés dans le rubrique "Rock Around The Globe") dont ***Toys***, plutôt bizarre. Le personnage se retrouve au milieu d'un monde hostile truffé de jouets plus ou moins guerriers.
Plusieurs titres également sur Nes et Game Boy mais aucun n'est annoncé en France. On passe !

ACCLAIM

Chez Acclaim, les cartouches se multiplient comme les petits pains au temps de Jésus, de nombreuses ayant déjà vues le jour en France. en cherchant bien, on trouve quand même quelques nouveautés comme ***Mortal Kombat***, un affrontement... à mort entre deux combattants, adaptée du jeu d'arcade ou ***Alien 3***, en provenance de la Megadrive. Cool mais encore une fois pas fini !

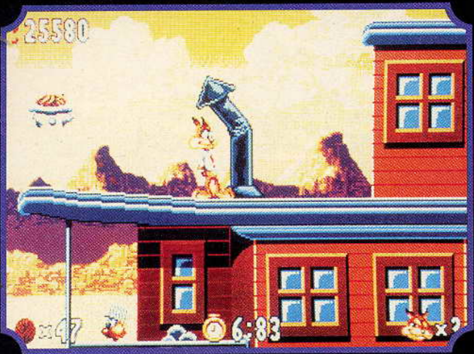




ACCOLADE

Accolade constituait l'une des attractions de ce salon de Las Vegas avec la présentation de ***Bubsy***, un jeu copié sur Sonic. La réalisation est somptueuse avec des graphismes superbes et des animations délirantes.



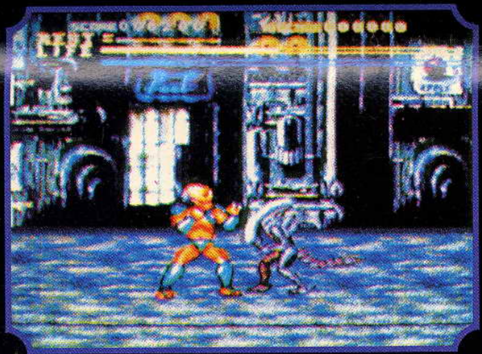


Du beau boulot, vraiment ! Annoncé également ***Universal Soldier***, un jeu de tableaux inspiré, pour ne pas dire copié, sur la série des Turrican. Quant à ***Test Drive et Warpspeed***, ils ont déjà été présenté (dans la rubrique "Rock...").

ACTIVISION

Activision n'a pas beaucoup avancé depuis le dernier CES et la société présentait les mêmes jeux sur Super Nintendo, ***Shangaï 2, Mechwarrior et Alien vs Predator***. Le premier est un jeu de combat de robot en 3D





bitmap, très bien fait, mais assez difficile d'accès et le second est un classique jeu de combat entre deux des plus célèbres créatures du cinéma. Pour les titres Nes et Game Boy, on attendra qu'Activision est trouvé un distributeur en France pour vous en parler.



SAMMY

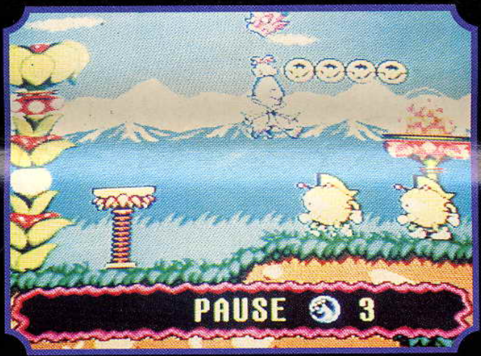
Chez American Sammy Corporation, on mise avant tout sur les jeux de rôles avec ***Might & Magic 1 & 2*** utilisant d'ailleurs la souris mais on ne néglige pas les jeux d'action classique avec ***Battle Blaze***. Il s'agit d'un jeu de combat à la Street Fighter opposant des combattants de style divers et aux pouvoirs différents. Bien fait, très bien fait même !
D'autres jeux sont prévus comme ***Ys 3 et Football Fury***.

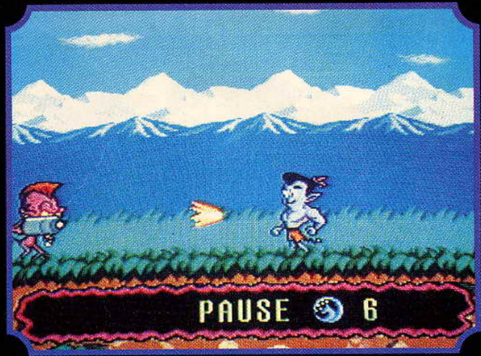


TECHMOS

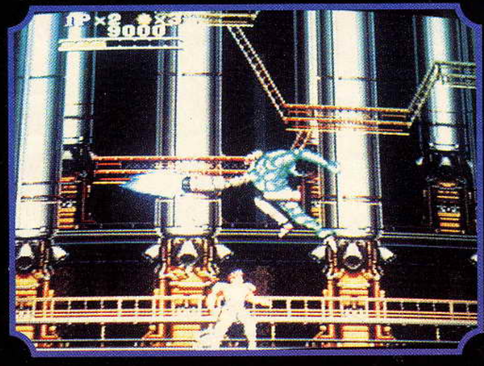
En ce qui concerne American Techmos, on vous a déjà présenté tous leurs jeux, The Combatribes, King Of Rally... dans notre rubrique "Rock...". Eh oui, tu as intérêt à acheter Banzzaï tous les mois pour être au courant !

ALTUS





Chez Atlus, deux nouveautés marquantes. La première se nomme *Super Widget*, un jeu de tableaux très bien fait dans lequel le personnage peut prendre différents aspects en fonction des bonus récoltés. Il faut préciser qu'il s'agit d'une adaptation de dessin animé américain. Le second s'appelle *Run Saber* et n'est autre qu'une copie de Strider. La cartouche





est techniquement géniale utilisant les capacités de la Super Nintendo en matière de zoom et de rotation. Excellent !

BANDAÏ



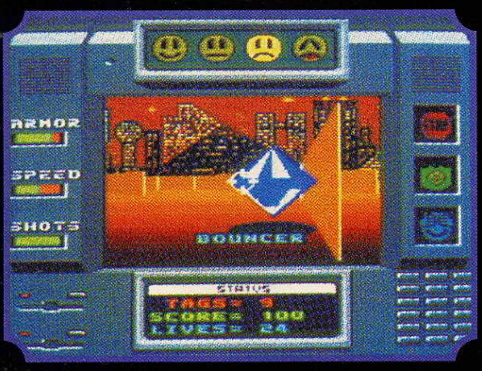


Bandaï, le distributeur de Nintendo en France est aussi un éditeur. Après quelques essais malheureux (***Ultraman*** par exemple), la qualité de leurs productions s'améliore. ***Toxic Crusaders*** est adapté du dessin animé et propose au joueur, c'est à dire ta pomme, de partir à la rescousse de ta fiancée capturée par des mutants. Classique mais efficace ! En revanche, ***SD Great Battle*** est du genre innovant avec des graphismes très dessins animés aux sprites énormes. Dernière précision, c'est un jeu de tableaux.



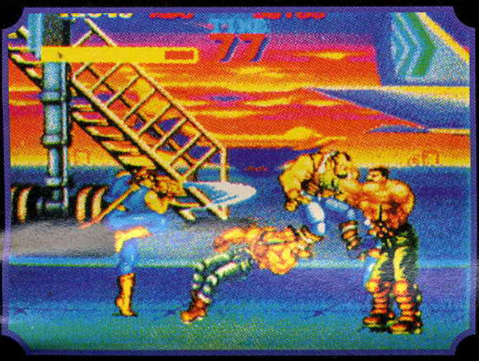


BULLET PROOF



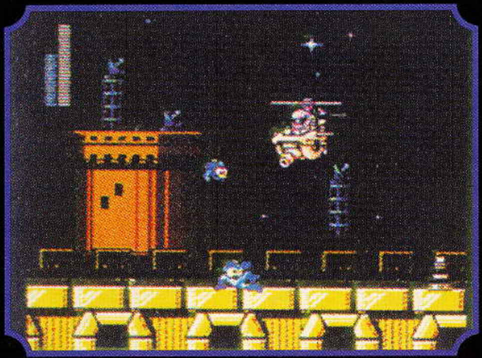
Bullet Proof Software exposait encore et toujours son jeu phare, ***Faceball 2000*** (ça ne fera jamais que 2 années et demi de suite, c'est à dire cinq salons), un ***Pacman*** en 3D décliné sur toutes les consoles Nintendo. Mais la nouveauté pour ce salon, c'est ***Yoshi's Cookie*** sur Super Nintendo. C'est exactement le même jeu présenté chez Nintendo mais adapté sur le 16 bits, ce qui veut dire meilleurs graphismes, meilleurs sons...

CAPCOM





Capcom est l'un des passages obligés du village Nintendo ! Détenteur des meilleures réalisations (avec Konami) sur consoles Nintendo, cet éditeur propose toujours de nombreuses nouveautés de qualité. Encore une fois, la règle est respectée avec la présentation de ***Final Fight 2***, avec des sprites et des animations encore supérieure à l'original. Les personnages Disney semblent réussir à Capcom et une nouvelle cartouche, ***Goof Troop***, où la vedette est tenue par Dingo, un autre personnage de Disney est prévue. A ne pas oublier aussi ***Capcom's MVP Football***, une simulation de football américain.
Sur Nes sont annoncés ***Mega Man 5, Duck Tales 2 et Final Fight***. Les







trois sont géniaux et poussent la 8 bits de Nintendo dans ses derniers retranchements. Sur Game Boy, des nouveautés aussi avec ***Darking Duck, The Empire Strike Back, Little Mermaid et Talespin***. Rien que des gros titres ! Voilà une année qui s'annonce encore fructueuse pour Capcom. Comme d'habitude quoi !

CULTURE BRAIN

Quelques lignes sur Culture Brain, juste pour signaler le jeu ***Ultimate Fighter***, une copie de Street Fighter 2 avec des sprites plus gros. Mais les animations ne semblent pas suivre le mouvement (gag !). Attendons une version finale !

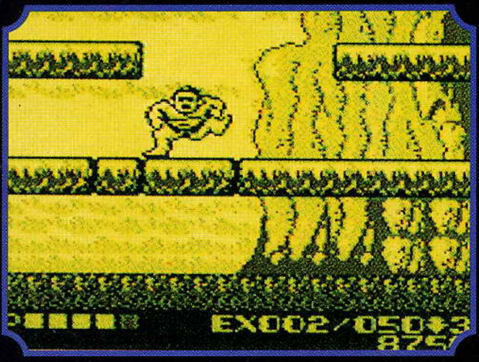


DTMC





DTMC (quel drôle de nom pour une société !) présentait ***California Games 2***. Il s'agit d'une compilation d'épreuves de sports de plage très en vogue dans l'ouest des Etats-Unis. Bien fait même si le jeu est connu ! Sur Game Boy, ***Sumo Fighter*** est prévu, il s'agit d'un jeu de tableaux comportant de nombreux stages et bénéficiant d'une très bonne réalisation. A suivre ! M'enfin quand même, DTMC, c'est un drôle de nom pour une société !





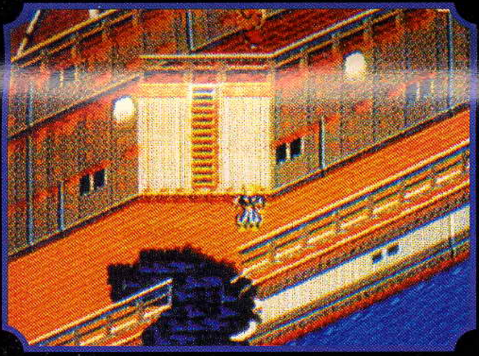
DATA EAST

Beaucoup de cartouches chez Data East avec pour commencer ***Shadowrun***, adapté du jeu de plateau. Le temps et la place me manque pour décrire l'histoire, sache seulement qu'il s'agit d'un jeu d'aventure/stratégie contre la mort. Une sortie pour le premier semestre 93 en France n'est pas impossible.



Congo's Caper (en fait Joe & Mac 2)est d'un genre totalement différent, c'est un jeu de tableaux classique mais très bien fait. L'action se passe au temps de la préhistoire et il faut délivrer... qui donc ? la fiancée bien sûr ! Enfin, sur Game Boy, Data East annonce ***Tumble Pop***, un autre jeu de tableaux assez bien fait !





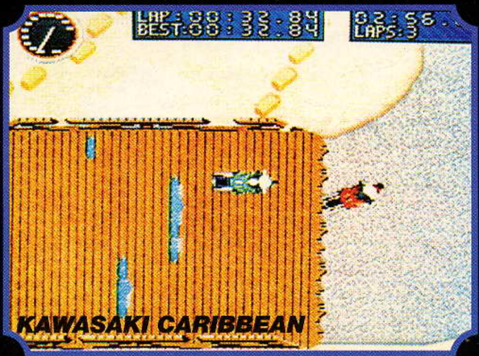




GAMETEK









Gametek laisse les jeux TV de côté et se lance dans l'action et la réflexion. Exit les adaptations de Jeopardy et de La Roue de la Fortune ou bien encore American Gladiators, bonjour ***The Humans et Kawasaki Caribean Challenge***. Le premier est adapté de la version micro et ressemble assez, il faut bien le dire, à Lemmings et le second est une simulation de course de jet-ski au beau milieu des îles des Caraïbes.

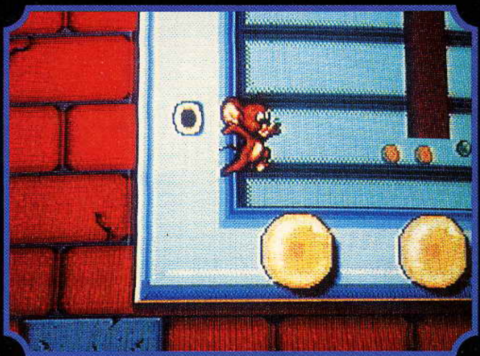
Beaucoup de titres annoncés chez Hi-Tech Expressions mais très peu de



HI-TECH

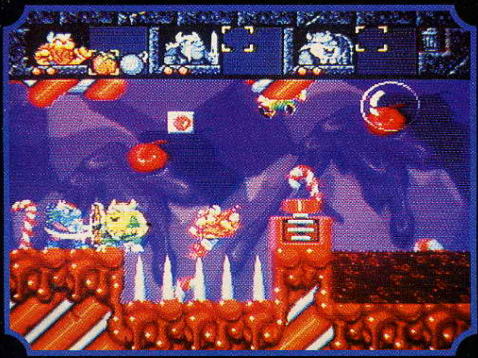
bons jeux. Un seul semble réellement sortir du lot, et encore, il s'agit de ***Tom & Jerry*** sur Super Nintendo. Sur Nes, un titre intéressant, hormis Tom & Jerry bien sûr, ***Mickey's Safari In Letterland***, un jeu de d'action. Bof, bof, bof !





INTERPLAY





Interplay continue son petit bonhomme de chemin et commence à proposer des jeux vraiment sympas sur Super Nintendo. Tout d'abord, ***The Lost Vikings***, un jeu de d'action/réflexion dans lequel le joueur dirige successivement trois guerriers vikings aux caractéristiques distinctes. Précision importante, le jeu peut se jouer à deux simultanément. ***Lord Of The Rings*** est un jeu de rôle bien dans la tradition des programmes micros et utilise la souris Nintendo. Pas Mal !



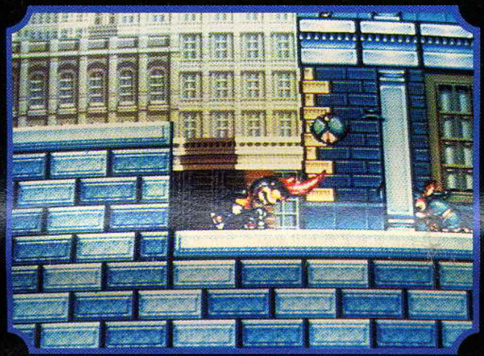


Claymates a déjà été présenté dans notre fameuse rubrique "Rock..." et ***Rock'n Roll Racing*** est une simulation de course de 4x4 où tous les coups sont permis. Très bonne musique, bonne animation et excellente prise en main. Rien à dire !



IREM

Irem a pour habitude de toujours proposer des nouveautés. C'est encore gagné avec ***Street Combat***, un beat'em up relativement classique, mais il vaut mieux attendre la version finale pour juger.
Mais le jeu le plus attrayant se nomme ***Rocky Rodent***, un jeu de tableaux plutôt marrant dans lequel le personnage a une coupe de cheveux à la iroquois des plus étonnantes. Cette dernière lui permet de se défendre contre certains ennemis ou alors, en sautant, de s'accrocher au plafond. Ensuite, il suffit d'effectuer une souplesse avant avec retournement du bassin pour se hisser sur les plates-formes. Le jeu comporte bon nombre d'autres aspect sympas et devrait faire parler de lui lors de sa sortie.



JVC

Chez JVC, on annonce plusieurs jeux pour l'année à venir dont Jaguar, une course de voiture, ***Super Star Wars***, qui devrait être testé dans les prochains mois et ***Dungeon Masters***, le célèbre jeu de rôle. Sur Nes, la nouveauté se nomme ***Defenders Of Dynatron City***, un jeu d'action dans



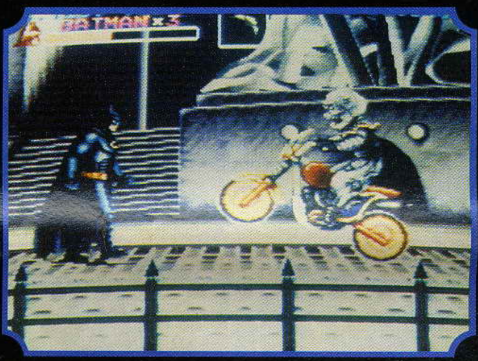


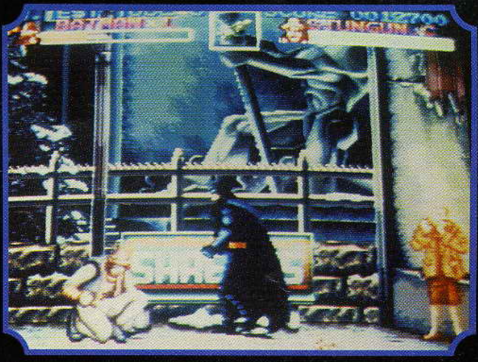
lequel le joueur part en croisade contre des ennemis mutants. Il existe six personnages principaux, chacun possédant des talents différents. Tests également bientôt.

JALECO

Peu de cartouches intéressantes jusqu'à présent chez Jaleco. Peut-être qu'avec ***Utopia***, la qualité des titres Jaleco va s'inverser à la hausse. Le vue du jeu est en 3D isométrique, 10 mondes à conquérir, 12 armes disponibles et utilise la souris Nintendo. Voilà, tout le reste n'est vraiment pas génial. Au suivant !

KONAMI





On passe à Konami, stand très fréquenté (presque autant que celui de Capcom), qui présentait ses nouvelles cartouches pour le plus grand plaisir de tous ! Le titre le plus remarqué se nomme ***Batman Returns*** sur Super Nintendo. La réalisation s'annonce superbe avec des sprites d'une grosseur encore jamais vue sur cette console. Du bon, du très bon beat'em up même !
Sur Nes, le bonheur était la même avec la découverte de deux nouveaux jeux basés sur les "Tiny Toon". Génial, ils s'annoncent. Impatient, nous sommes !

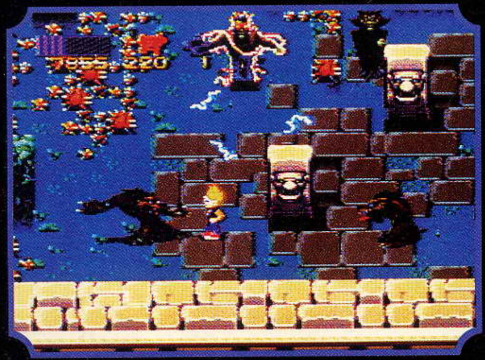


Sur Game Boy, c'est aussi l'abondance avec pas moins de cinq cartouches prévues pour l'année 93 : ***Championship Fighter, Batman : The Animated Series, Kid Dracula, Zen Intergalactic Ninja*** et ***Top Gun : Guts & Glory***. Les mois à venir risquent d'être chaud, chaud, chaud !

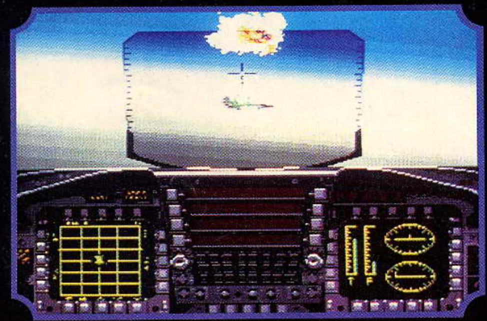
LUCAS ARTS



Boum, badaboum, boum, boum, attention la société oh combien ! prestigieuse Lucas Arts arrive sur Nintendo. Un seul jeu sous leur label pour l'instant mais gageons que cela ne durera pas longtemps.
En tout cas, ***Monsters*** est un mélange de toutes les meilleures scènes des films fantastiques de ces dernières années. Et le but de joueur est de délivrer tous les prisonniers. Par exemple, sur la photo avec le gros bébé, c'est une scène reprise du film "Chérie, j'ai agrandi le bébé".



MICROPROSE





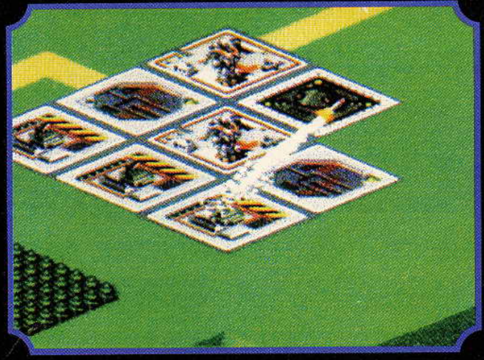
Un gros morceau que la société Microprose dans le monde Nintendo. Rends toi compte, l'éditeur-spécialiste mondial de la simulation si chère aux possesseurs de micros arrive sur console, et en force s'il te plaît ! Les titres annoncés sont ***Super Strike Eagle***, une cartouche te menant aux commandes d'un chasseur F-15 au cœur de la guerre de golf (entre autres) sur Super Nintendo et ***F-117 Stealth Fighter***, une simulation du célèbre chasseur furtif américain sur Nes. Sur Game Boy, on verra aussi apparaître ***F-15 Strike Eagle***. De quoi "simulationer" et "simulationer" encore !

NAMCO

Namco se lance dans les courses de voitures futuristes avec ***Battle Cars***. Il s'agit en fait d'une cartouche reprenant le principe de Mario Kart (mode 7 et rotation) et opposant le joueur à un autre joueur ou à la machine. Il existe près de 30 circuits différents et des armes et bonus en pagaille. De quoi réaliser un joli carton ! Pour les fêlés de la vitesse ou les Mad Max en herbe.



Metal Marines est d'un tout autre genre, passionnant au demeurant, opposant toujours deux joueurs ou un joueur plus la machine. Il s'agit en fait d'un wargame très simple d'accès et offrant une réalisation fort sympathique. La vue est en 3D isométrique et les graphismes très explicites. Des heures d'affrontements en perspectives !

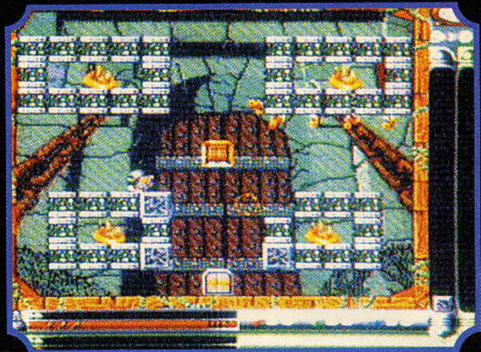


SEIKA





Seika, c'est le nom de la société qui convertie sur Super Nintendo trois jeux bien connus des possesseurs de micros et de Megadrive. Le premier se nomme ***Super Turrican*** (très bien réalisé d'ailleurs), un jeu de tableaux à l'action effrénée (13 niveaux, plus de 1000 écrans, graphismes déments...), le deuxième s'appelle ***Aquatic Games***, un jeu de sport en provenance de la Megadrive où la vedette est tenue par James Pond et enfin, le troisième, ***Trodlers***, un jeu de réflexion plutôt honnête et qui sera compatible avec la souris Nintendo. Trois cartouches, trois bons jeux, tout le monde ne peut pas en dire autant !



SETA



Par contre, tout le monde attendait la nouvelle version de ***F1-Roc***, intégrant, aux dernières nouvelles un custom-chip (c'est à dire un microprocesseur élaboré par la société) performant, développée par Seta. Le résultat est certes pas mal mais encore très en deça (c'est mon avis) d'un Mario Kart ou d'un ***F-Zero***. Cependant, le jeu à l'air plus jouable et plus intense que son prédécesseur. A voir !

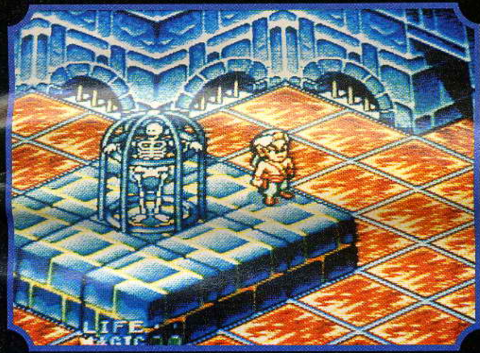


Autre nouveauté, ***Musya***, un jeu de tableaux dont le personnage principal est un samuraï en proie avec le diable qui projette de conquérir le monde. Pas mal, mais j'attend une version finale, la maniabilité n'étant pas au rendez-vous. ***Le magicien d'Oz*** est également l'une de leur prochaine production et même si le jeu n'était pas vraiment avancé, il laisse présager d'un bon soft. Des bonus, des salles cachées, une pointe de réflexion, bref de quoi satisfaire les plus exigeants. Mais pas avant la fin de l'année. Enfin, Ma-Kendo est un énième jeu de tableaux pompé sur Valis (d'ailleurs dans ce jeu aussi, le héros est un héroïne) intégrant boss et bonus. C'est bien fait...



SONY





Sony arrive, qu'on se le dise ! Et leurs dernières nouveautés, ***Equinox et Dracula*** s'annoncent géniales. Le premier est un jeu d'aventure/arcade à la réalisation géniale. J'ai pas tout compris sur le salon, mais c'était déjà génial ! Le jeu mixe des scènes en 3D isométriques et des scènes à la **"Zelda"**, avec un petit personnage se déplaçant sur une carte.
La seconde cartouche, c'est Dracula, développé par Psygnosis. Il s'agit d'un jeu de tableaux ressemblant fortement à Leander déjà sorti sur Amiga (pour les connaisseurs). Impossible d'en dire plus pour le moment, le développement ayant tout juste débuté !



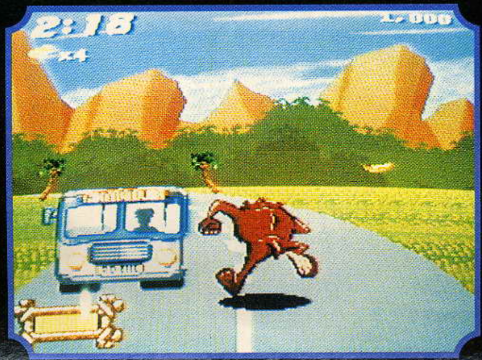
SPECTRUM

Spectrum Holobyte présente son jeu pour cette année 93 (je te rappelle que WordTris fut leur jeu de l'année 92), Star Trek ! Tu pourras te balader dans l'espace de planète en planète et découvrir de nouvelles formes de vies (amicales ou hostiles). Un condensé des épisodes de la série, quoi ! La réalisation est plutôt bonne avec des graphismes sympas, des bruitages qui tiennent le route (la cap, gag !) et un système de jeu inspiré des jeux d'aventure micro. Possible d'ailleurs que la version finale de Star Trek utilise la souris Nintendo.



SUNSOFT

La société Sunsoft crée encore l'attraction avec la présentation de quatre nouveautés sur Super Nintendo. La première se nomme ***Tazmania*** et le jeu est très différent de la version Megadrive. Si le diable de Tasmanie est toujours le héros du jeu, l'action est en 3D vue arrière, le personnage courant sur une route et essayant d'attraper des canaris, poulets et autres bestioles pour se goinfrer tout en évitant de se manger une bagnole (gag!). Très drôle et bien fait !



Superman, le deuxième de la série, est un classique beat'em up super bien réalisé. De l'action pure et dure !
Duck Dodgers, c'est le nom du troisième jeu ! En fait, il s'agit des aventures de Daffy Duck. Ca à l'air très bien même si le jeu plantait toutes les trois minutes. Plus de détails dans un prochain numéro !
Enfin, ***Aero The Acrobat*** donne la vedette à un petit diable qui doit réussir des tours de force pour éviter la faillite de son cirque. La qualité technique du jeu est excellente avec des animations superbes et des graphes "nickel chrome". En voilà une société qu'elle est bonne !



TAITO

Peu de nouveautés Super Nintendo chez Taito si ce n'est Hit The Ice, une simulation de hockey sur glace opposant deux équipes de trois joueurs. Par contre sur Nes sont annoncés, The Jetsons adapté du dessin animé. Encore une histoire de voyage dans l'espace et d'exploitation de mines. Très très bon pour de la Nes ! Les autres titres prévus sont Hit The Ice, Little Samson, un jeux de tableaux sympathique et Eon Man... je ne sais pas ce que sais !

TAKARA

On croyait connaître tout des jeux de la société Takara (qui s'occupe des conversions des jeux Neo-Geo sur Super Nintendo), présentés dans notre rubrique "Rock...", eh bien on avait tort ! Une nouvelle annonce avec Cyber Spin, une simulation de courses automobiles vu d'avion, était faite à l'occasion du salon. Ce jeu reprend d'ailleurs le principe du jeu de rally déjà sorti chez SNK. Bien fait.

TITUS

Deux, trois nouveautés chez Titus. Tout d'abord, Blues Brothers qui est maintenant terminé sur Super Nintendo et Lamborghini's American Challenge, une course de voitures traversant les Etats-Unis. Ces deux cartouches sont excellentes et devraient sortir rapidement en France. Sur Game Boy, la nouveauté se nomme Titus The Fox, un jeu de tableaux très sympa à la réalisation géniale bourré de bonus et de salles cachées.



TRADEWEST

On exploite les bons filons chez Tradewest avec en premier lieu Battletoads/Double Dragon, un jeu mixant les personnages des deux cartouches dans un beat'em up. Très bien fait ! Prenant, pas facile, tout pour plaire quoi ! A noter aussi RC Pro Am 2 sur Nes, un jeu de "truck", c'est à dire de camions américains genre "L'homme qui tombe à pic".

VIRGIN

Virgin fourbi ses armes sur Nintendo et préparent en secret quelques hits. Le premier sera sans aucun doute Global Gladiators adapté de la version Megadrive. Superbe, dément, génial et pire encore, voilà ce qui vient à l'esprit en visionnant le jeu. Les autres gros titres sont Wolf Child toujours sur Super Nintendo, Robin Hood et Cool Spot sur Game Boy. Ce dernier risque fort de faire un carton lors de sa sortie tellement il est fantastique.

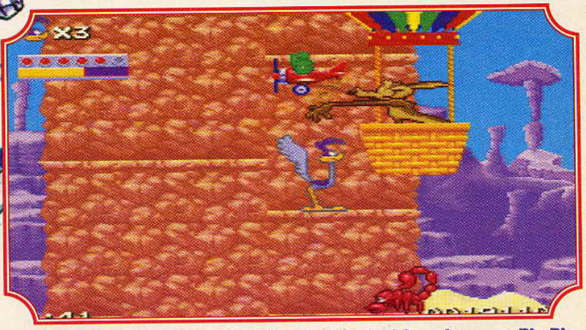


TEST

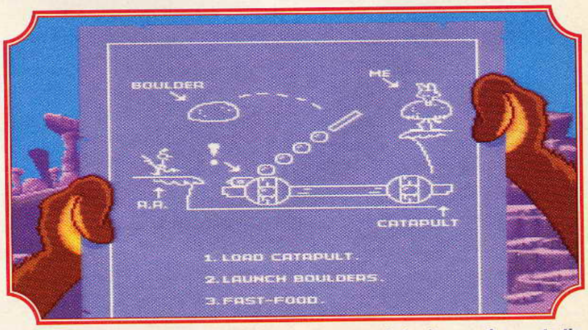


LOONEY TUNES ROAD RUNNER

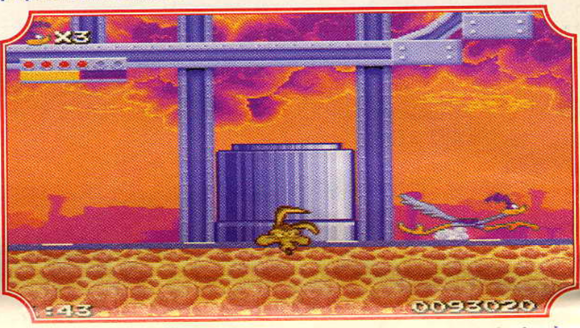
16h 03 ... AFP ... Drame en Mongolie ... Un groupe d'enfants kazakhs frappé de paralysie foudroyante au cours d'une séance de découverte des jeux vidéo en groupe. Les experts accourus sur place ont diagnostiqué une hypersensibilité de ce groupe ethnique aux rayonnements stroboscopiques subis à cette occasion. Les importations ont aussitôt été bloquées aux frontières et le président à vie a violemment mis en cause les produits pervers des grands trusts impérialistes capitalistes exploiteurs des masses populaires. Ignorant des dangers qu'ils font courir aux peuplades d'Asie centrale, Bip Bip et le Coyote se livrent à leur poursuite sans fin au milieu des steppes arides. Et t'invitent à y participer, si tu n'es pas le mongol de base, bien entendu !



Le coyote lance un avion téléguidé qui est destiné à exploser sur Bip Bip. Espérons que celui-ci saura l'esquiver.

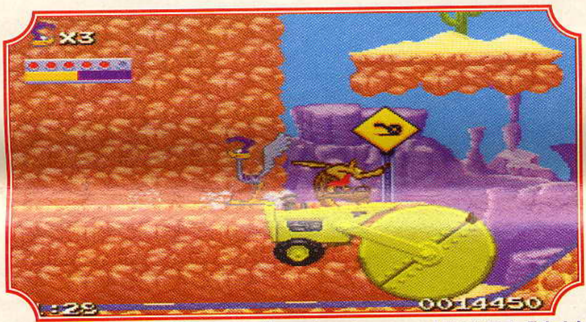


Avant un affrontement contre un boss, tu peux voir le plan que le coyote t'a préparé. Bonne chance !



Pauvre coyote : on se demande comment il peut supporter toutes les humiliations qu'il a subit.

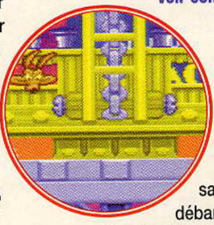
Le coyote n'a toujours pas réussi à capturer Bip Bip pour son déjeuner et il commence à trouver le temps long, d'autant qu'il a un vrai creux au niveau de l'estomac. A vrai dire, il en a un peu marre de se prendre à chaque fois dans la tronche, les pièges qu'il a pourtant diaboliquement imaginé avec le plus grand soin.



Regarde cette affamé de coyote : il a vraiment un creux à l'estomac. Fais lui voir comment tu calmes les individus dans son genre !

Têtu le coyote !

Et cette fois, il a l'occasion d'y parvenir. Tu manies donc Bip Bip au travers des plaines, des aciéries, sur des trains ou encore sur la lune pour échapper à ce cher coyote qui bave de plus en plus à l'idée de te grignoter une cuisse. Comme dans les cartoons, Bip Bip se déplace à une vitesse fulgurante (comme dans Sonic 2) ; le jeu possède une animation ultra rapide, jamais atteinte, pour l'instant, sur Super Nintendo. Il échappe à toutes sortes de pièges, de trous sans fin et se débarrasse du coyote affamé qui lui fait les pires vacheries. Sur sa route, Bip Bip peut trouver des drapeaux qui lui permettront de sauvegarder son "aventure" (il recommence donc quand il perd, à l'endroit du dernier drapeau atteint).



BOSS 2 **pour le battre, atteint les petites plaques sur le sol.**



BOSS 4 **il faut l'avoir par le haut. C'est le seul moyen !**



BOSS 1 **il faut casser l'écrou du mécanisme infernal.**



BOSS 3 **renvoie lui ses propres bombes.**

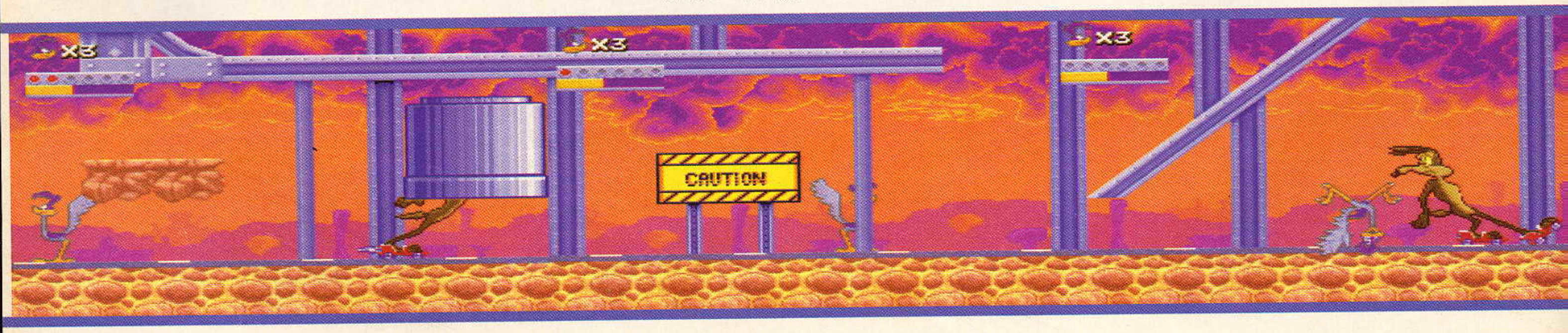
Drapeaux bonus !

Ces drapeaux sont de couleurs différentes et selon leur couleur donne un certain nombre de points. Tu peux trouver aussi des bonus tels que des montres qui paralyseront tes adversaires ou encore quelques aliments qui te permettront d'aller encore plus vite. Tu ne te débarrasseras pas aussi facilement du Coyote, bien sûr, qui revient souvent sous forme de boss. Ce jeu est en tous points excellent, d'autant plus qu'il est très bien réalisé (on regrettera quand même que Bip Bip ne soit pas trop maniable).



Le coyote essaie d'atteindre Bip Bip en allant vers lui sur un boulet géant et en essayant de l'écraser avec. Sacré coyote, toujours des plans abracadabrants !

BIP-BIP À TRAVE



LES ATTITUDES DE BIP-BIP & DE COYOTE !



Bip Bip court comme un forcené pour échapper au coyote.



Là, il te fait un joli sourire, histoire d'exprimer sa joie !



Et ici, il te tire la langue. Il est très joueur !



Voici son profil gauche. Pas mal !



Là, il picore pour attraper quelque chose ou se nourrir !



Là, nous voyons le coyote en pleine action, prêt à bondir.



Qu'est-ce qui va lui tomber sur la tête ? Un gros rocher, je pense !



Il pense avoir gagner et attendre sa proie mais il n'en est rien.



Dis-donc, un mouvement de grande beauté. Chapeau bas !



On dirait qu'il tombe à pic dans un précipice.

Nous te présentons différentes attitudes des 2 protagonistes qui n'ont pas fini de jouer au chat et à la souris. On peut se demander si cela va finir un jour. En plus, c'est toujours le coyote qui se fait avoir, comme dans le dessin animé dont le jeu se rapproche énormément.



Bip Bip vient de se faire rejoindre par le coyote qui pratique à présent la planche à voile magnétique à champ sustanteur.



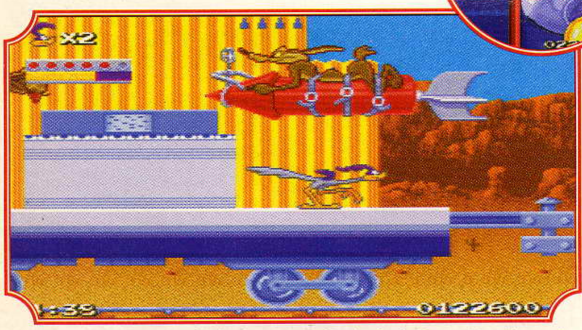
Tu peux voir un des nombreux drapeaux du jeu que Bip Bip doit atteindre pour ne pas recommencer au début du tableau à chaque fois qu'il perd. A toi de les trouver !

Mais d'être soi-même le héros du cartoon est tout à fait excitant et va plaire à tous ceux qui n'ont pas vu le jour dans quelque toundra des haut plateaux Mongols.

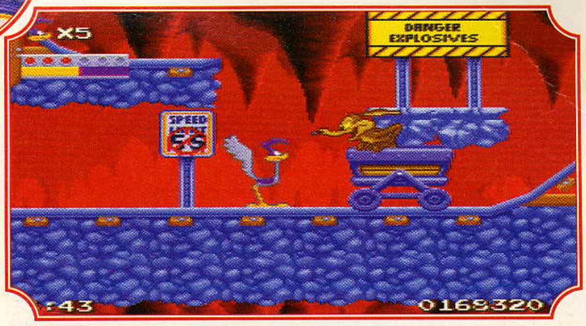
David Taborda



BOSS FINAL **très sophistiqué, il faut chercher son faible et frapper, frapper encore !**



Maintenant, le coyote se ballade sur un pétard géant. On peut se demander où il trouve de telles idées. Vraiment tordu !



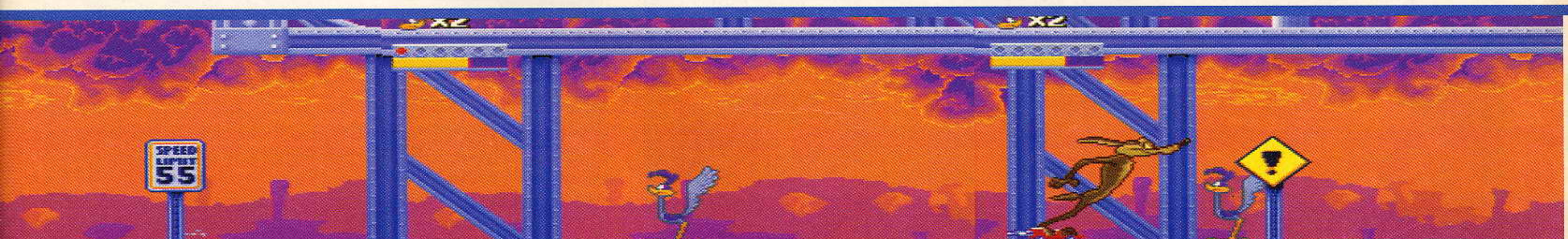
Qui va sortir vainqueur de cet affontement ? Si tu veux le savoir, tu devras arriver jusqu'à ce niveau, ce qui n'est pas si facile.

ARCADE/ACTION
Sunsoft – 1 joueur

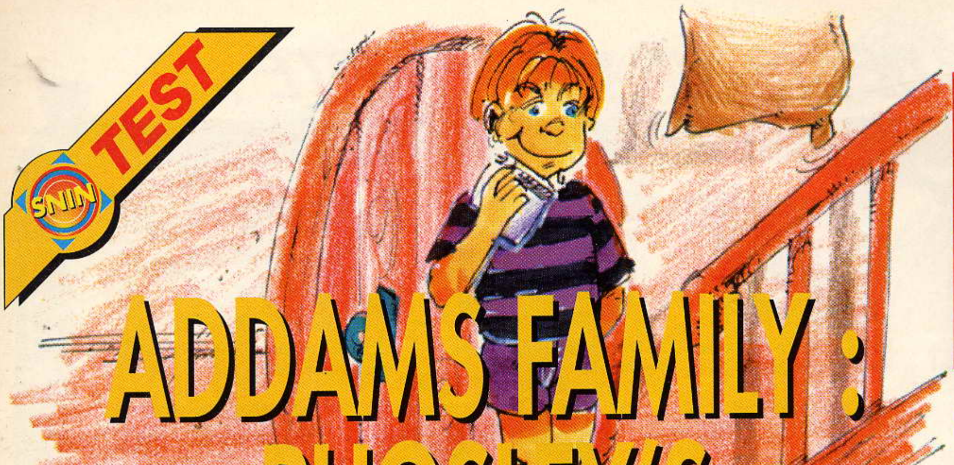
Réalisation au top mais maniabilité moyenne, voilà ce qui explique une note sous les 90%.

GRAPHISME	90%
ANIMATION	91%
SON	89%
JOUABILITE	79%
DUREE DE VIE	91%
INTERET	**89%**

RS L'ARIZONA !



TEST



ADDAMS FAMILY : PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT



Dans les profondeurs de la salle de bain, tu nageras entre deux eaux parmi les chats et les algues.



Le décor, dans des formes 3D, rappelle un peu les backgrounds de Sonic. Tu n'es pas de mon avis ?

Dans la famille Epilepsie, je demande le père, non, la mère, non, la grand-mère, ou plutôt le fils, non, la fille, a moins que l'oncle... De toute manière, ils sont tous dingues, complètement dingues. Dingues à te rendre dingue. Résultat : j'en suis tout à fait dingue ! Les Addams sont de retour pour de nouvelles aventures, cette fois, sur Super Nintendo. A observer leur tronches et leurs comportements, on se demande s'ils ne se sont pas livrés, eux-mêmes à des excès de jeux vidéo. Ecoutons l'avis des présentateurs télé : "Ils sont formidables (Michel Drucker) - "Ils vous feront passer de sacrées soirées" (JP Foucault) - "Les retrouvailles de toute la famille, qui s'était perdue de vue, sont poignantes (Jacques Pradel) - "Encore plus technos que dans le dessin animé" (Jérome Bonaldi). Les médias sont unanimes. Ils ont adoré. Nous vous l'annoncions dans le dernier numéro, Océan a fait très fort !



Des salles secrètes de ce genre, tu en trouveras des dizaines. N'oublie pas que 100$ = 1 vie supplémentaire.

Ecoute bien l'histoire débile dans laquelle tu t'es fourré. Tu es Pugsley (le fils) et ton attardée de sœur a planqué des objets un peu partout dans la maison. Tu vas devoir les retrouver.

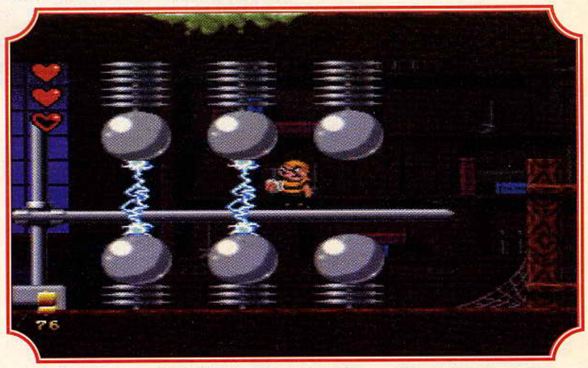
Maisons de fous !

Apparemment simple, mais non, car ces objets sont gardés par 6 gardiens tous plus loufoques les uns que les autres, dans le genre dangereux. Au début, il n'y a que 4 niveaux accessibles via quelques portes de la demeure Addams. Dès lors, c'est l'enchantement. Les musiques se déchaînent immédiatement et sont toutes plus enchanteresses les unes que les autres ! Le jeu se déroule à la



Certains passages rappellent de très vieux jeux tel "Hunchback", ressorti pour notre plus grande joie sur Game Boy.

manière classique d'un jeu de plateformes et tu diriges le petit Pugsley dans des décors sympas, mais surtout très variés. La maniabilité est parfaite et tu pourras sauter, nager, mais aussi courir à la



Entre deux "coups de jus", rien ne vaut un bon petit sandwich à la limace assaisonné au venin de serpent. Miam !



Le dernier niveau est sans doute le plus dur, t'entraînera dans les profondeurs glacées d'un frigidaire hanté. Les pièges sont extrêmement nombreux et il faut connaître les mécanismes par cœur pour survivre.

façon de Mario. Les astuces que tu trouveras en cours de jeu sont la plupart du temps géniales. Ne t'étonne pas de rester coincé face à un mur apparemment génant.

Il faut fouiner !

Tout comme le premier du nom, Addams 2 est truffé de passages secrets que tu pourras trouver dans de faux murs ou encore en activant des mécanismes saugrenus. Les originalités pullulent : on peut, par exemple, jouer les kamikazes sur des boulets crachés par des canons pour se rendre d'un endroit à un autre ou encore les limaces en rampant sous des endroits bien trop étroits.

Une technique d'enfer !

L'enchantement toujours, quand on découvre des prouesses techniques encore jamais vues sur Super Nintendo. Pas de zooms, pas de rotations, mais des vraies nouveautés : dans un niveau, un endroit n'est éclairé que dans un certain périmètre autour du personnage et l'effet de dégradé est carrément superbe. Ou encore dans le niveau de la salle de bains, un des plans en différentiel est rempli de superbes bulles qui se déplacent magnifiquement. Toujours dans la salle de bains, quand tu es sous l'eau, un effet bizarre te donnera une impression de mouvement de l'eau :

HISTOIRE DE PORTE À PORTE !



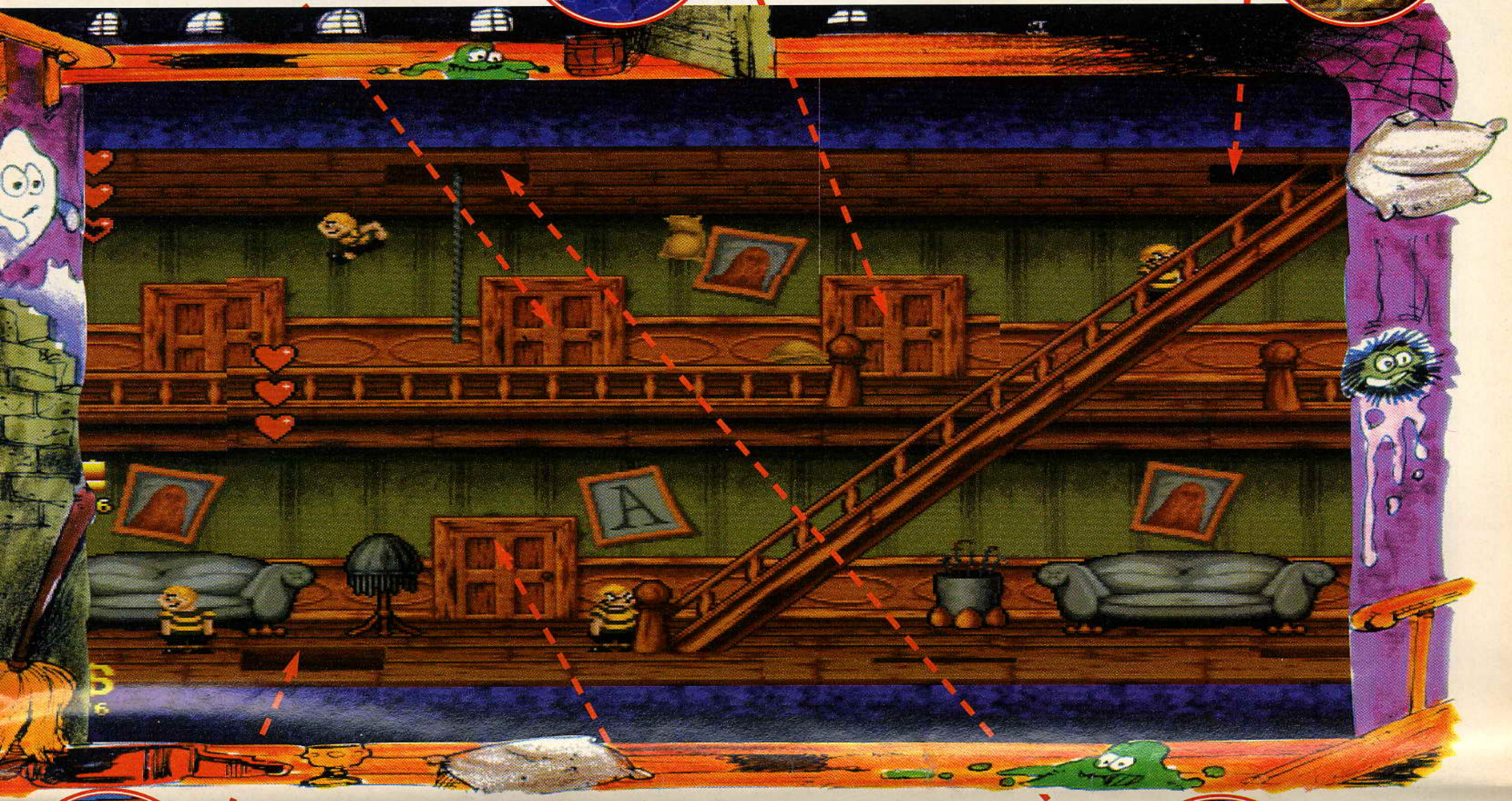
La salle de bain des Addams renferme une pieuvre géante entourée de piques.



Tu rencontreras cette araignée et ses rejetons dans le labo de chimie d'Oncle Fester.

Rencontre au sommet dans la boule de cristal de la vieille, avec ce dragon cracheur de feu.







Dans le sous-sol, tu affronteras une machine à laver enragée qui te balancera des vêtements.



BOSS FINAL. Ses tours magiques t'en feront voir de toutes les couleurs.

Dans le grenier, cette souris géante te lancera à la figure des morceaux de fromage plutôt rassi.



difficile à décrire, mais extra à regarder. Addams 2 réunit toutes les qualités qu'on attend du parfait jeu de plateformes et il propose un challenge difficile accru par l'absence de passwords. Seuls les plus forts d'entre vous tiendront : j'ai, bien sûr, réussi pour ma part, mais j'en ai gardé de graves séquelles psychologiques (dont un joypad écrabouillé sur le mur) ! Pour un rien, on me prendrait pour un membre de la famille furieuse. C'est l'occasion de montrer si vous êtes à la hauteur de votre testeur préféré. Foncez !

Lionel Vilner



Pugsley peut, dans certaines circonstances, s'accrocher sur des chaînes pour monter... et descendre.



Dans le labo de chimie, tu retrouveras tous les ustensiles qui font ta joie quand tu vas en cours de ...chimie.



Une des plus belles idées du jeu, reprise du "Baron de Munchausen", te permettra de voyager sur un boulet de canon en plein vol.



Quand tu seras sous terre, Oncle Fester aura pris soin de t'offrir un seyant chapeau éclairant.

ARCADE/ACTION

Ocean – 1 joueur

Sans aucun doute le meilleur jeu de cette société sur Super Nintendo. Le premier d'une longue série ?

GRAPHISME	92%
ANIMATION	91%
SON	93%
JOUABILITE	92%
DUREE DE VIE	90%

BANZZAÏ OR 93%

TEST



Ladies and gentlemen, I présente tou you un jeu qui, en toute simplicité, retrace l'histoire de l'humanité. Et pour faire bonne mesure le héros du-dit jeu est un ange, censé, de par son infinie perfection, veiller à ce que les choses se passent au mieux. Le boulot n'est pas mince quand on sait que cette histoire est parsemée d'horreurs et que le monde des méchants est au moins aussi vaste que celui des gentils tout en faisant beaucoup plus de bruit. C'est donc à toi, mon ange, Pschitt orange, qu'échoit cette exaltante mission. Bon courage et bon vent, mon garçon, Pschitt citron !



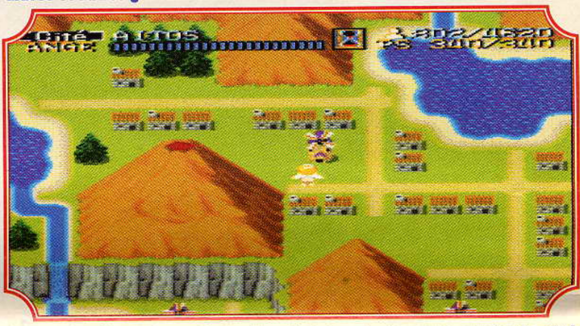
Tu te balladeras dans des châteaux et autres cavernes obscures, et de nombreuses piques viendront te coller aux fesses.



Dans la forêt, avec sans doute la plus belle musique du jeu, tu affronteras arbres et autres gobelins vicieux.



Magnifique, non ? Les graphismes sont réellement superbes et variés. Ici, si tu calcules bien ton coup, tu pourras asséner un grand coup d'épée à ce monstre bleu.



La construction est un atout primordial dans le jeu. Cela ajoute un côté aventure super sympa.

Attention les mirettes ! Actraiser un jeu de stratégie-aventure-arcade tout à fait original et je peux dire qu'il devrait faire parler de lui, tout autant que Zelda 3 ! Délivrer une terre immense des monstres qui l'ont envahi, ça te botte ? Dans la peau forcément évanescente d'un angelot, tu dois rétablir la situation. Le jeu est entièrement francisé, comme Zelda 3, ce qui va drôlement faire plaisir à Jack "quiladonnéauchat". Pour pouvoir s'établir sur chaque partie de cette terre, il faut que l'ange combatte dans des sections "arcade" à l'aide d'un guerrier doté d'une épée. L'action y est très soutenue, car il faut affronter toutes sortes de bêtes qui au fur et à mesure de la progression sont de plus en plus agressives et difficiles à dompter. Sans compter des boss assez impressionnants. Après avoir réussi cette phase, il est possible de s'établir dans la-dite terre, et d'y implanter une population en construisant des maisons. Pour cela, le petit ange doit construire des routes et utiliser des sorts divers grâce à la magie. Au bout d'un certain temps, la population s'agrandit et augmente le niveau de vie du guerrier et la magie de l'ange. Au moindre problème, tu es informé par 2 personnes de ce qu'il faut faire pour que ta population soit heureuse. Ces 2 personnes t'octroient des pouvoirs que tu pourras utiliser dans la partie construction ou dans la partie arcade. Malheureusement, tout n'est pas si simple. Des p'tits monstres qui sortes de diverses bases (4 par pays) viennent te compliquer la vie. Ils essaient de détruire par tous les moyens tout le fruit de ton labeur. Tu peux les tuer en leur envoyant de flèches et en construisant la route vers leurs bases, tu pourras les détruire définitivement. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tu doives jouer dans une autre section arcade pour que ton peuple soit totalement tranquille. Ensuite tu remets ça dans d'autres. Voilà pour la section aventure-stratégie qui, un mélange de Sim City et de Populous. Revenons à la partie arcade : elle est extraordinaire et propose des combats chevaleresques superbes.

Plein les oreilles !

Ces sections arcade sont extrêmement belles comme l'ensemble du jeu d'ailleurs, mais le sublime est atteint avec les musique du jeu qui sont sont DEMENTIELLES. Sûrement les meilleurs musiques jamais faites sur console; c'est donc tout un orchestre qui résonne dans Actraiser (l'auteur est aussi celui qui a fait celles de Street of Rage 1 et 2). Pour ce jeu, long et superbe, il est évidemment possible de faire des sauvegardes pour continuer sa partie sans devoir tout recommencer. Parfaitement jouable, c'est un plaisir parfait que d'évoluer tout au long de ce que je n'hésite pas à appeler un chef d'oeuvre. Il est possible, pour couronner le tout, de jouer seulement aux sections arcade, ce qui permet un challenge de plus. Actraiser est une bombe. Voilà, c'est dit ! Au fait, à propos des guerres de l'humanité que, savais-tu que dans les années 1320 1340, l'extermination des paysans chinois par les Mongols avait fait 35 millions de morts. Ça ne plaisantait pas à l'époque !

David Taborda

ARCADE/AVENTURE

Enix – 1 joueur

Un des premiers jeux sortis sur cette console au Japon, et un des meilleurs ! Un Banzzaï d'Or !

92%	GRAPHISME
94%	ANIMATION
98%	SON
89%	JOUABILITE
91%	DUREE DE VIE
96%	OR



A la fin du jeu tu devras affronter de nouveau tous les gros boss pour, enfin, combattre le chef final.



Dans le niveau "Blood Pool", tu traverseras un lac de sang animé de nombreux scrolling paralaxes. Pour la peine, tu n'as pas vu ces deux zigotos qui t'attaquent par derrière.

POUR LE PLAISIR, TOUS LES GARDIENS DE NIVEAU !



BOSS 1 il suffit juste de se baisser et d'attendre le bon moment pour attaquer.



BOSS 4 après quelques coups d'épées, il se transformera en loup-garrou.



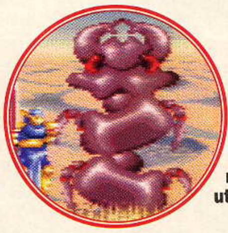
BOSS 7 : il est assez hard à battre et demande donc une tactique quelconque.



BOSS 10 attention aux pics qui risquent de t'atteindre.



BOSS 2 il faut foncer tête baissée et taper dans le lard.



BOSS 5 : si tu possèdes une magie, utilise-là ici !



BOSS 8 on dirait qu'il vient à l'instant d'être neutralisé.



BOSS 11 il faudra sauter et taper ferme pour l'avoir.



BOSS 3 : tu devras sans arrêt l'esquiver en changeant de plate-forme et ainsi tu pourras le battre.



BOSS 6 : fais attention à ne pas te faire écraser pas ce poids lourd.



BOSS 9 : là aussi tu devras trouver la technique adéquate.



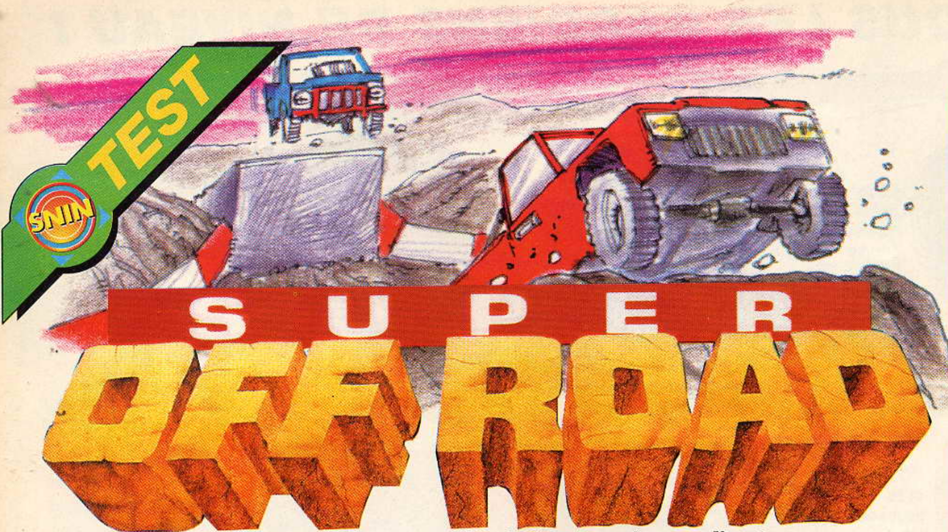
BOSS 12 : là aussi, une magie serait la bienvenue.

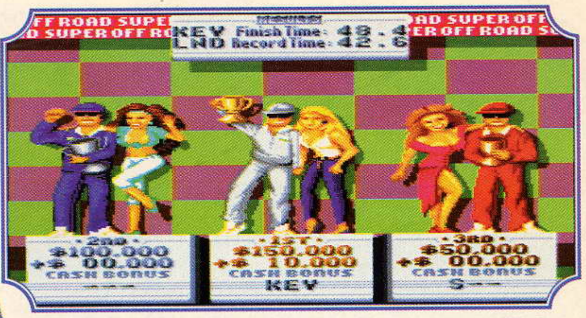


BOSS FINAL : c'est ta victoire contre lui qui délivrera tout les habitants de son emprise.



C'est la carte complète du pays que tu dois construire. A toi de faire aussi bien et de résoudre rapidement les nombreuses énigmes que comportent le jeu pour continuer rapidement ton aventure qui sera longue, très longue...



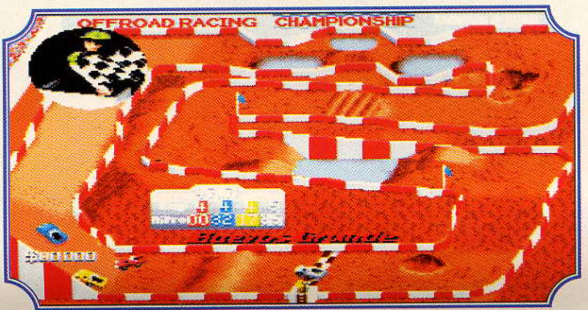


La remise des prix : meilleure est ta place, plus belle sera la fille à tes côtés. Sans oublier la somme d'argent rondelette à la clé.



Un des autres bonus se présente sur la route. Espérons que tu le prendras ce qui te permettra d'avoir quelques milliers de dollars en plus.

Parents, enseignants, psychologues, amis, relations, proviseurs, directeurs, médecins, prêtres, politiciens, amis des bêtes, écologistes, Jack et vous, président, entendez-moi ! Les jeux vidéo sont dangereux ! Un grave danger menace les chères têtes blondes (et les crépues aussi, y'a pas de raison !). Une épidémie d'épilepsie les menace. Le mode de contagion est connu. Il suffit de jouer quelque temps avec le partenaire "jeu vidéo" sans se préserver, ou bien de se shooter à plusieurs à Super Mario sans désinfecter le joystick. Avec Super Off Road, d'ailleurs, en plus des crises nerveuses, vous pourriez bien vous choper un solide barbouillis digestif. Mais que fait la police ?



C'est la fin de la course et à présent, tu vas connaître la somme d'argent que tu vas gagner en fonction de la place obtenue dans la course.



Grâce à l'argent que tu possèdes, tu peux choisir un meilleur équipement pour ta voiture. Ce n'est pas pour autant que la course sera facile.

De la boue, des bosses, des trous, des circuits aux virages vomitifs et des concurrents sans pitié, voici les ingrédients qui font la force de Super Off Road, l'un des jeux de courses les plus connus mondialement.

On adapte...

Déjà sorti sur NES, GameGear et Megadrive, il est enfin adapté sur Super Nintendo. C'est un jeu de course en fausse 3D qui possède un graphisme agréable pour ne rien gâter. Tu pilotes des 4 X 4 surélevés, dotés de boudins impressionnants. Tu commences donc le jeu en choisissant le mode 1 ou 2 joueurs et ensuite apparait le menu des "options" : à l'aide d'une somme d'argent (des dollars), tu choisis quels vont être tes atouts pour réussir ta course : de la nitro, un meilleur moteur, de nouvelles roues, toute la panoplie du mécano de base, en somme.



Ce bonus permet de booster ta voiture.

Moteur, contact !

Commence alors une course exceptionnelle qui est accompagnée à chaque fois de musiques endiablées. Trois autres concurrents sont présents (pilotés par la bécane quand tu joues seul) qui sont tous des bêtes. Dur, dur !

Tu prendras rapidement le contrôle de la voiture, car la jouabilité du jeu est excellente même avec un paddle. Un très bon point !

A l'abordage !

Ces concurrents possèdent des voitures qui sont en tous points meilleures que la tienne et il va falloir batailler sec, car tous les coups tordus sont permis : on peut se cogner contre les autres voitures, les empêcher de passer, surmonter des bosses, passer dans des lacs de boue... 4 tours dans chaque course (une dizaine en tout, qui se répètent au fur et à mesure) et à la fin de chaque course, ta position détermine la somme d'argent que tu vas recevoir pour augmenter la puissance de ta voiture pour la prochaine course.

Et aussitôt, ça repart. Le dernier tour, ze crazy last lap dash vaut la peine d'être vécu, si tu as gardé assez de nitro, bien sûr : car, bien utilisée, elle multiplie ta vitesse par 3. Attention, ça décoiffe à max ! Les sorties de routes seront au rendez-vous.

On peut y jouer jusqu'au bout de la nuit !

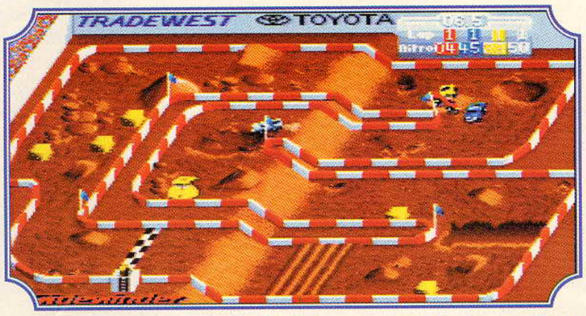
Super off Road offre de longues heures de plaisir, surtout en mode 2 joueurs, même si l'on peut faire un petit reproche quand même : la difficulté du jeu, qui est assez élevée, fait qu'au fur et à mesure les concurrents se bichonnent de telles voitures, qu'il devient quasi impossible de les battre.

Quand tu n'es pas classé dans les 3 premiers, tu peux continuer le jeu mais sans grande chance de succès, car on retire quelques éléments de ta voiture, ce qui en fait un veau. Tout cela n'est pas si important car le jeu est un régal qui n'a, malgré son âge avancé, rien perdu de sa superbe.

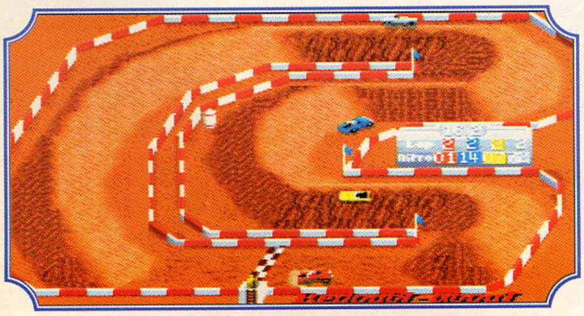
David Taborda



Là, par contre, tous les concurrents sont regroupés et ça va taper dur ! Espérons qu'il n'y aura pas trop de casses.



Un des concurrents s'est déjà fait lâcher et ça va être dur pour lui de revenir à la hauteur des autres.



Dans cette course, les virages ont l'air dur à prendre mais il n'en ait rien du tout. Tu pourras en juger par toi-même !



Attention à la flaque d'eau qui va ralentir tous les concurrents. Mieux vaut utiliser un turbo pour bien la négocier.

ARCADE/ACTION

Tradewest – 1 à 2 joueurs

Marrant seul, Super Off Road devient carrément d'enfer à deux, même si l'action est trop répétitive !

84%	GRAPHISME
86%	ANIMATION
83%	SON
90%	JOUABILITE
91%	DUREE DE VIE
86%	INTERET



La surprise, l'étonnement, la découverte ! Youpi, Mario Paint est arrivé ! Réponse de Nintendo au logiciel "Art Alive" de Sega, Mario Paint se compose d'une grosse boiboite remplie de plein de trucs géniaux !

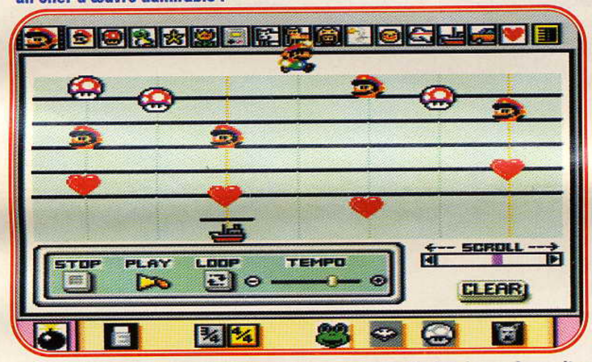
Primo, une souris et un tapis souris spécial. Ce n'est pas un animal mais un petit périphérique malin que tous les possesseurs de micro apprécient pour la maniabilité des utilitaires et des jeux d'aventure.
En cherchant encore, on trouve une cartouche répondant au nom de Mario Paint. Avec, tu pourras dessiner mais aussi faire plein d'autres trucs. Commençons...

Les possibilités

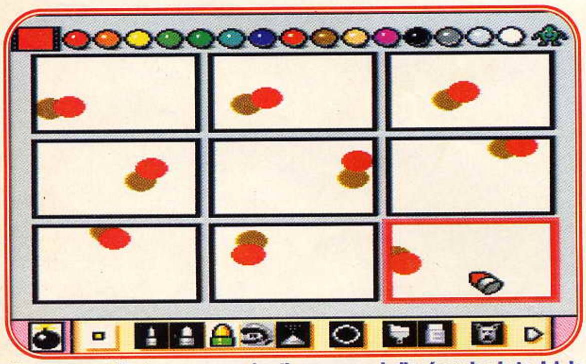
Les options sont très fournies et ta création dévastatrice va pouvoir éclater au grand jour de ton tube cathodique. Dans le menu principal, tu peux choisir plusieurs couleurs ainsi que plusieurs motifs que tu pourras placer à ta guise. Tu as le droit à trois tailles de stylo pour dessiner et tu pourras aussi faire des formes géométriques grâce à un menu spécial. Une des intéressantes options de Mario Paint te permet de créer tes propres animations avec un maximum de 9 images. Tu dessines tes images et le programme s'occupera de les enchaîner à la vitesse et aux positions que tu auras choisi pour faire une jolie petite animation !



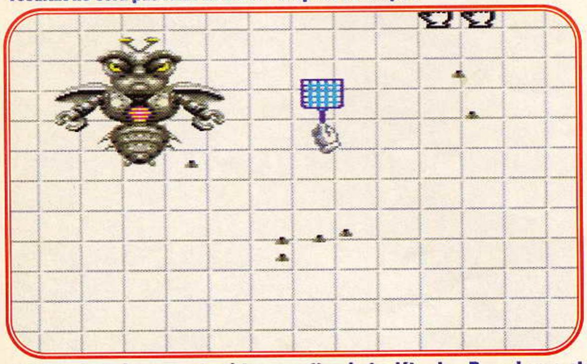
Voici le résultat de mon travail au bout de quelques minutes. N'est-ce pas un chef-d'œuvre admirable !



Les musiciens en herbe vont être ravis. Voici un utilitaire de musique ultra simple à utiliser et tellement efficace !



Tu pourras créer tes propres animations comme indiqué sur la photo. Ici, le résultat ne sera pas fameux mais c'est pour l'exemple.



Voici un jeu très marrant qui te permettra de te détendre. Boss, bonus et tirs ennemis, tous les ingrédients sont là !

Et la musique !

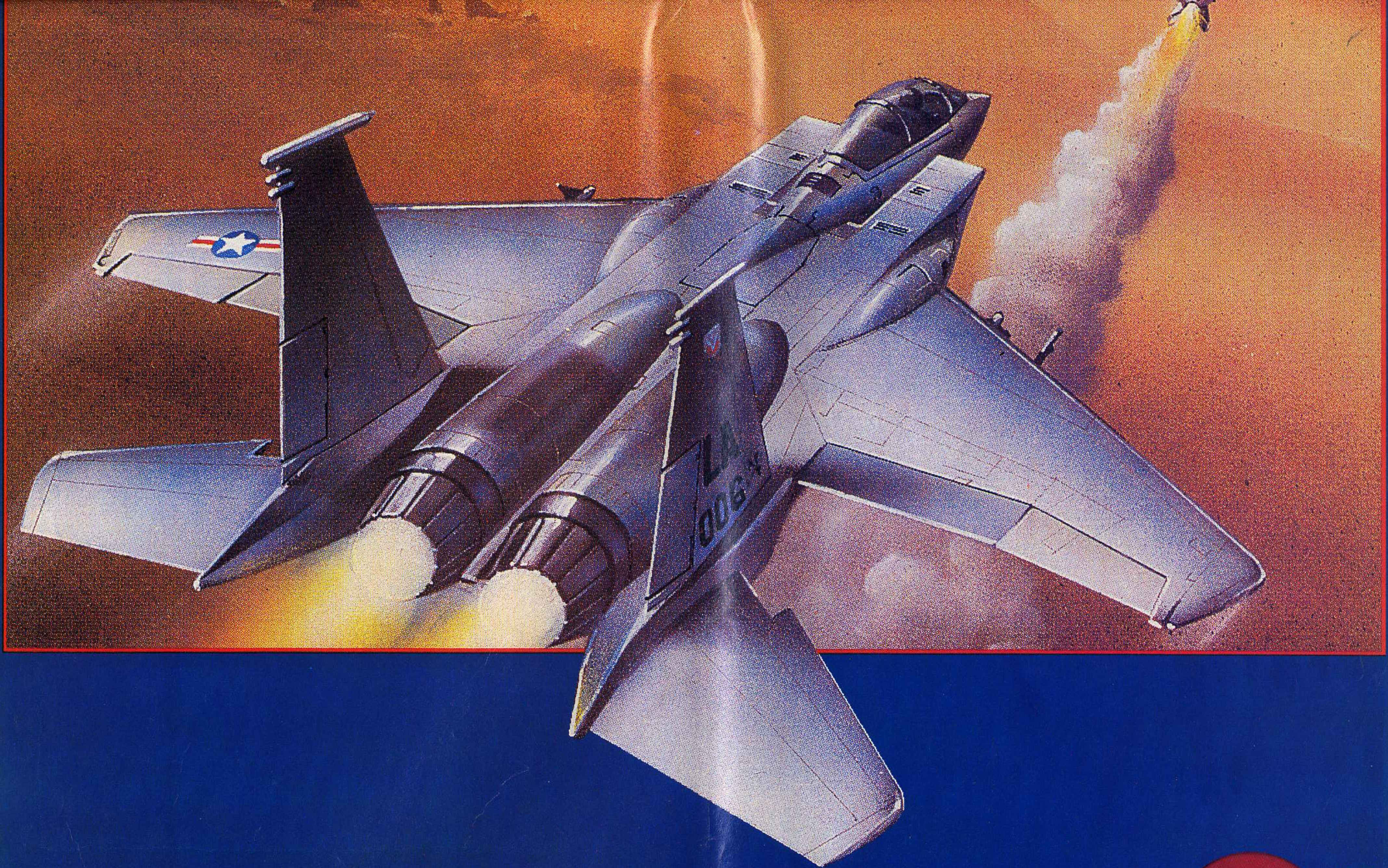
Une autre option (ma préférée !) te permettra de faire des musiques ! Une dizaine d'effets sonores sont à ta disposition. C'est à toi de créer une musique sur une partition dont tu pourras changer le tempo (la vitesse). La musique sera sur trois canaux, ce qui est suffisant pour faire de jolies choses ! Quand tu t'ennuieras un peu, tu pourras faire mumuse avec un jeu qui te proposera de frapper sur des mouches et autres bestioles en maniant ta souris le plus vite possible. Fatiguant physiquement, mais tellement amusant ! Tu auras aussi entre autre, des images à colorier et la possibilité d'écrire avec des caractères japonais (!). Bien sûr tu pourras sauvegarder tes créations sur la cartouche où encore sur vidéo (les branchement nécessaires sont très bien expliqués dans la doc'). Quand je dis "tes créations", cela inclue, musique, dessins et animations. Tu pourras même créer des mini démos avec les trois en même temps !
Pour résumer, on peut dire que Mario Paint est un beau produit qui séduira surtout les jeunes mais qui ne devrait pas déplaire aux autres. J'attends quand même avec impatience des jeux qui utiliseront ce très bon périphérique qu'est la souris ! (il paraît que c'est pour très bientôt, Populous par exemple).

Lionel Vilner

F-15 STRIKE EAGLE

THE WORLD'S MOST REALISTIC FLIGHT SIMULATOR FOR NES ™





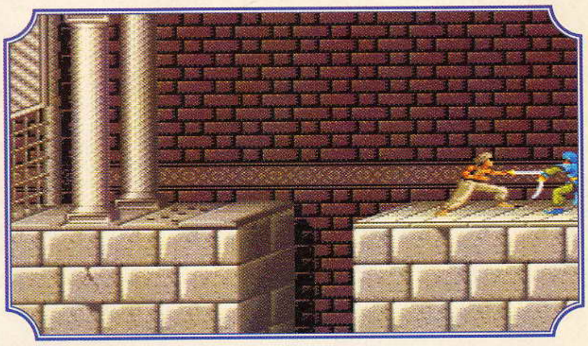
MICROPROSE™
ENTERTAINMENT • SOFTWARE

BANZZAI



Prince of Persia

Le monde est ainsi fait et ça ne date pas d'aujourd'hui. Déjà en Perse, ça se passait comme ça. Alors, imagine ! T'es pépère avec ton petit royaume, tu y coules des jours heureux. T'as une fille belle comme le jour, et un gendre en perspective bien comme y faut qui va te décharger de tout le boulot. Enfin, tout baigne ! Tu t'absentes 5 minutes et aussitôt un affreux s'installe dans tes pantoufles, se met en tête de se fourrer dans ton lit et d'y installer illico la donzelle. Il s'attribue tout ce qui t'appartient et ne pense plus qu'à te trucider pour être calife à la place du calife. C'est toute l'histoire de Prince of Persia.



Tu te trouves sur un tapis roulant qui t'amène vers un gouffre, et de même, tu combats un garde : vas-tu t'en sortir ?



Avant d'affronter le boss final, tu peux aller sur un balcon où tu peux voir le visage de ta belle fiancée.

Dans un pays lointain, la Perse (ancien nom de l'Iran), vivaient 2 amoureux qui s'aimaient passionnément...

Une histoire impossible...

Comme celle-ci n'acceptait pas les propositions malhonnêtes du vilain vizir Jaffar, celui-ci décida de jeter dans ses cachots le fiancé de la jeune fille... Belle histoire, très romantique que celle de Prince Of Persia, un des plus célèbres jeux micro, converti désormais sur quasiment toutes les machines du marché (ordinateurs et consoles confondues). C'est Konami, qui n'en est plus à son premier succès, qui a décidé d'adapter cette cartouche sur Super Nintendo.



Tout commence très mal ! Tu rencontres un squelette qui n'a qu'une seule idée en tête, ta mort !

Scénario classique !

Le fiancé doit délivrer sa belle en traversant de nombreux niveaux qui regroupent toutes sortes de pièges : pics, gouffres sans fin, portes qui ne veulent pas s'ouvrir, sols qui s'effondrent, guillotines, balanciers, gouffres en flammes... Ces pièges sont habilement disposés dans tous les niveaux, et font que le jeu devient un véritable labyrinthe pour notre jeune héros.

Un problème à la fois !

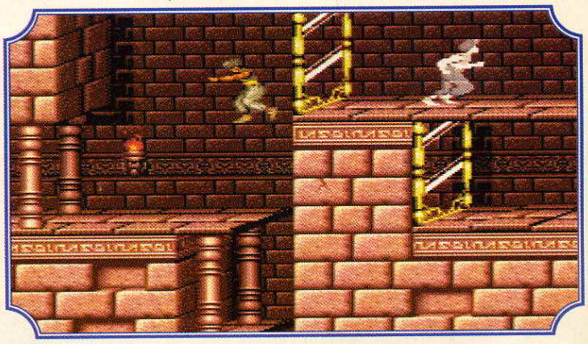
Pour trouver sa belle, il devra tout d'abord trouver un épée qui lui servira à combattre les nombreux sbires du vizir éparpillés tout au long du jeu : de simples gardes, une amazone, des squelettes, un gros dodu, des chevaliers, et sa propre ombre (à qui se fier ?) que le héros rencontrera plusieurs fois sur sa route. Avant de rencontrer ces hommes (et femmes) au cœur de pierre, notre héros traverse les niveaux en escaladant les murs, en sautant des obstacles infranchissables, en marchant sur des dalles qui ouvriront les nombreuses portes qui lui barrent la route, etc.

Flacons piégés !

Au début du jeu, le jeune héros ne dispose que de 3 points d'énergie, et s'il se fait toucher, il pourra ramasser sur sa route des flacons qui le régénéreront, et d'autres qui peuvent lui augmenter son capital de points de vie. Mais attention ! la chose peut se retourner contre lui car certaines des ces potions, au contraire, retirent de l'énergie, ou le tuent définitivement, ou encore retournent complètement l'écran, ce qui le met dans une position inconfortable, il est vrai ! Ce qui veut dire que notre héros



Tu fais un saut gigantesque mais malheureusement pour toi, la porte que tu veux atteindre n'est pas ouverte.



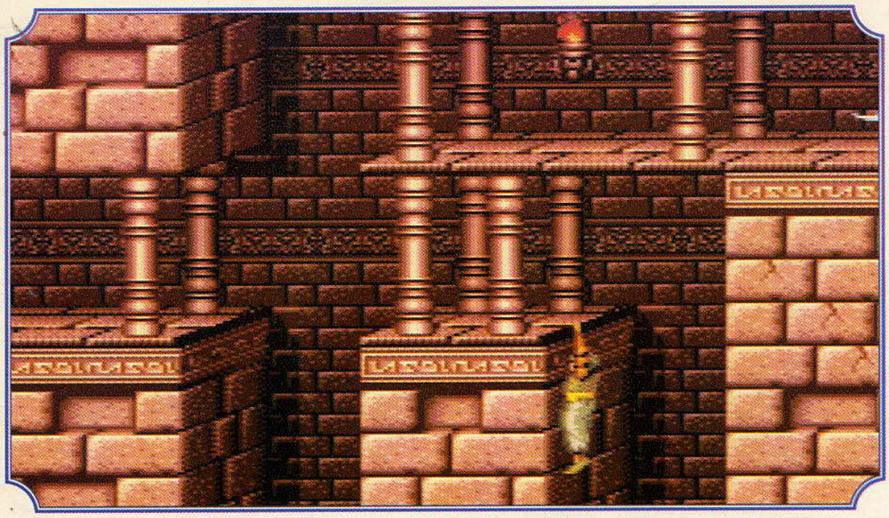
Tu viens de traverser un miroir et un homme pareil à toi en est sorti. Il tient dans le une place très importante dans le jeu, mais laquelle ?



Dans ce niveau, tu trouveras plusieurs portes mais aucunene mène vers la sortie. Elles te transfèreront dans divers endroits de ce dit-niveau.



Mieux vaut passer par le chemin du haut que d'affronter ce garde qui peut, de quelques coups d'épées, te tuer.



J'espère que tu as des doigts d'acier sinon c'est la chute ! Et si par malchance, il n'y a pas de plate-forme, tu peux dire adieu à ton personnage. Mais ça, impossible de le savoir avant d'essayer !

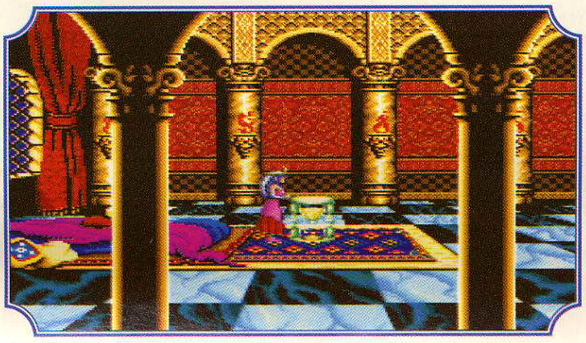


Il faut absolument tuer ce garde pour poursuivre ta route qui sera encore longue, tu peux me croire !!



Un autre adversaire à affronter dans ce jeu. Est-ce que ça va finir un jour ? Allez courage, la récompense vaut le challenge !

devra être très prudent, car les niveaux sont tous longs et donc bourrés de pièges. Prudent, mais vif, car le jeune homme ne dispose que de 2 petites heures pour traverser l'ensemble des galeries qui sont au nombre de 20 et toutes très longues. Il faut donc "speeder", et même "speeder" à mort. Tous les 3 ou 4 niveaux, la musique changera et te donnera encore plus envie de jouer. Ce qui frappe dans la réalisation, c'est que le personnage est animé d'une telle manière qu'on reste béat devant la qualité de ses mouvements : il saute, se baisse, tend les bras et fait bien d'autres actions qui te fascineront tous autant que moi. A la fin de chaque niveau, un code est donné, ce qui te permet de recommencer ta partie où tu le souhaites.



A la fin de certain niveau, on voit ta belle qui se fait un sang d'ancre pour toi. Vas-tu arriver à la délivrer ?

Génial, tout simplement !

Prince of Persia est une réussite totale, faisant appel à ton obstination, indispensable pour passer les difficiles épreuves du jeu. Voilà, la messe est dite !

David Taborda

ARCADE/ACTION

Konami – 1 joueur

La société Konami fait une fois de plus honneur à sa réputation. Que dire de plus ?

GRAPHISME	93%
ANIMATION	94%
SON	92%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	92%
Banzzaï OR	93%



Un des premiers adversaires rencontrés dans le jeu.



Cette amazone est belle mais dangereuse pour ta santé.



Ce gros dodu veut faire de toi de la chair à patée.



Un des nombreux garde du jeu. Assez simple à battre.

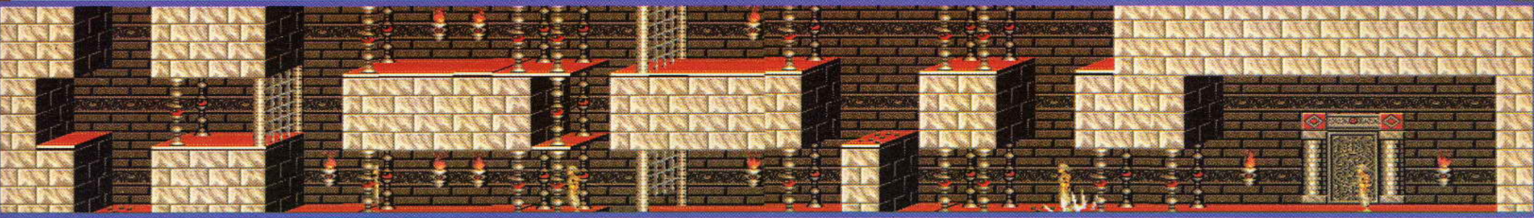


Oh, qu'il est laid ce squelette. Et dur à battre, en plus !



Le boss final : il est redoutable. Il faut s'accrocher !

ATTENTION L'AVENTURE T'ATTEND !

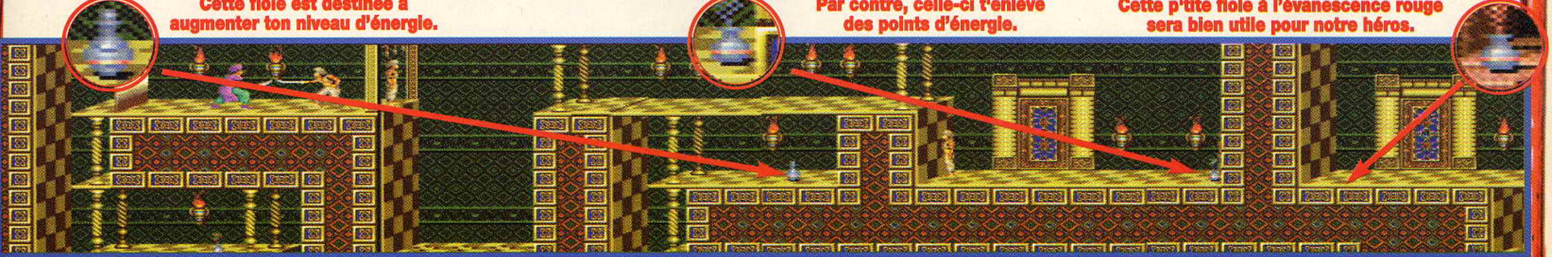


Par rapport aux versions micro, Prince Of Persia est vraiment différent. Mais l'esprit est toujours présent ! Ici, tu devras trouver les bons mécanismes pour ouvrir les grilles. Entre temps, fais attention aux trous et pense à récupérer quelques potions. C'est utile, si, si !

Cette fiole est destinée à augmenter ton niveau d'énergie.

Par contre, celle-ci t'enlève des points d'énergie.

Cette p'tite fiole à l'évanescence rouge sera bien utile pour notre héros.



Tu vois qu'à ta droite se situe la porte de sortie. Mais un mur te barre la route. Il faut donc faire le tour complet de ce niveau en esquivant évidemment les gardes postés ça et là, mais aussi en évitant les pièges qu'il contient. A toi de les découvrir, on ne va quand même pas tout te dire !



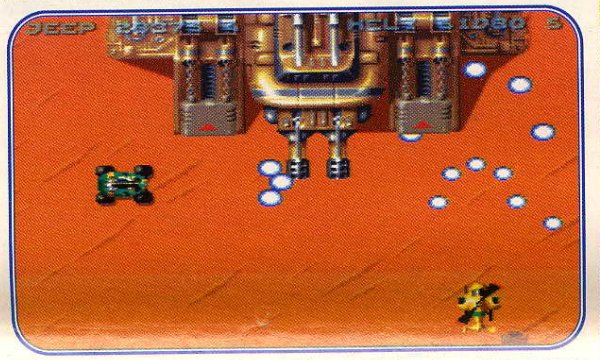
SUPER SWIV

Retour vers le futur... Il y a longtemps, très longtemps naquit un jeu sur borne d'arcade se nommant SilkWorm. Il était beau et faisait la fierté de The Sales Curves, ses heureux parents, qui s'empressèrent alors de le montrer sur tous les micros. Fiers de leur progéniture, ils firent aussitôt crac-crac pour en faire un deuxième. Mais celui-ci s'avéra tellement différent qu'ils pensèrent un moment l'appeler Silkworm IV. Quand il montra son visage définitif, âgé de quelques mois, il était si différent qu'ils ne voulurent même pas l'appeler Silkworm 36 et choisirent simplement SWIV. Comme sur la Super Nintendo, tous les jeux commencent par "super", ce qui permet de donner à croire que tous les jeux sont extra, SWIV fut converti en tant que Super SWIV ! Ceci dit Super SWIV est super. Ca tombe bien ! Ainsi se termine la belle histoire de la naissance !

Super SWIV est un shoot'em up à scrolling vertical qui louche à mort sur l'horizontal, j'veux dire ! Avec un scrolling de haut en bas, quoi !

Hey, tu viens t'éclater !

Deux joueurs vont pouvoir prendre part à une boucherie sanguinaire contre des méchants pas beaux qui, UNE FOIS DE PLUS (j'insiste ; lourdement je sais mais je voulais absolument que tout le monde le sache !), viennent moutre leur futain de pordel de fiottes de foutu bazar alors qu'on ne leur avait rien demandé.



BOSS 1. Une sorte de grosse base qui t'enverra un tas d'ennemis qui auront pour but... de t'exterminer. Pour pas changer !



BOSS 2. Ta mission sera ici de dégommer ces 3 lasers mais si tu veux rester en vie, un conseil, ne t'éternise pas devant.

A toi, à moi !

Chacun des joueurs possèdent un véhicule différent aux caractéristiques différentes : une jeep et un hélico. Ce dernier s'occupe bien sûr de purifier l'air des ennemis qui font "Pziuu, Pziuu" pendant que la jeep netoie le sol en profondeur des ennemis qui font "Bamm, Bamm". Mais durant le jeu, cela pourra changer en fonction de la nature du terrain.

Des engins transformers !

La jeep prendra alors la forme d'un bateau ou bien encore les 2 joueurs



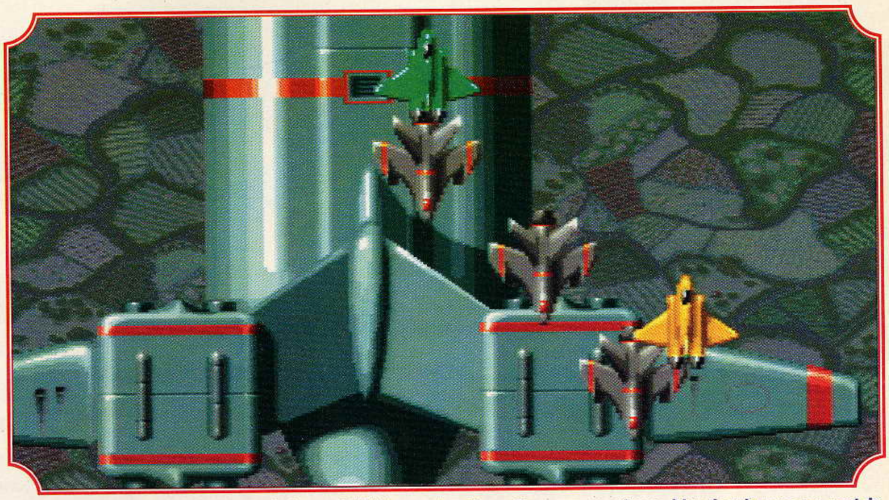
L'avant dernier niveau te plongera dans un monde de désolation avec des volcans qui te cracheront des boulets. J'en profite pour te signaler que les volcans sont formés à partir du choc de deux plaques lithosphériques !



Le niveau 2 te plonge dans une forêt dangereusement fréquentée, mais pourtant, tu es OBLIGE de la traverser. D'énormes tanks se mettront en travers de ton chemin mais c'est sans compter sur ton courage (ou folie ?) légendaire. Au passage, pense quand même à ne pas trop gaspiller de munitions car elles sont comptées. Si tu ne suis pas mon conseil tu verras alors ces deux doux mots s'afficher : Game Over !



BOSS 3. Pour le toucher, il faudra attendre qu'il sorte de l'eau, mais à ce moment là, il t'enverra un tourbillon de tirs.



Dans le niveau 4, tu échangeras la jeep et l'hélico contre des avions supersoniques (rien à voir avec un certain magazine !). Dans les airs, la baston sera rude !



BOSS 4. Une fois le bombardier détruit, ce... bidule viendra se venger en te canardant de pruneaux confits.

piloteront des jets en haute altitude, très haute altitude, du côté du trou de la couche d'ozone. L'action est incessante, difficile et le nombre d'ennemis croît durant le jeu. Aucun ralentissement n'est à noter, malgré les tirs ennemis qui fusent dans tous les sens. L'armement dont tu disposes est évolutif et tu pourras disposer d'armes différentes en faisant monter leur niveau d'énergie (tu commences avec des petits missiles puis des moyens missiles puis...) . Mais saches que tes munitions sont comptées. Garde toujours tes armes sur toi et sélectionne-les au moment voulu grâce aux boutons L et R. Pour clore chacun des 6 niveaux, des boss de taille imposante t'attendent avec impatience et de pied ferme.



BOSS 6. Tu devras détruire ce gros bloc qui te libèrera l'accès à un trou dans lequel tu auras le plaisir de balourder deux gros missiles.

Ca bouge sec !

Aucun temps mort ne t'est accordé et c'est à peine si tu pourras admirer les belles apparences des ennemis ou savourer les musiques guerrières et vengeresses !
Il n'est pas exagéré de dire que Super SWIV est un excellent shoot'em up à 2 joueurs même s'il ne possède pas les effets spéciaux d'Axelay, par exemple. Génial de toute façon !

Lionel Vilner



BOSS 5. Tu vas avoir affaire à un énorme lance-flamme. Le genre de ceux qui portraient bien te cramer les fesses.

ARCADE/ACTION
Storm – 1 à 2 joueurs
Pour tout ceux qui aime l'action. Et en plus on peut s'éclater à deux. Rare pour être souligner !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	91%
SON	85%
JOUABILITE	86%
DUREE DE VIE	90%

OR 90%

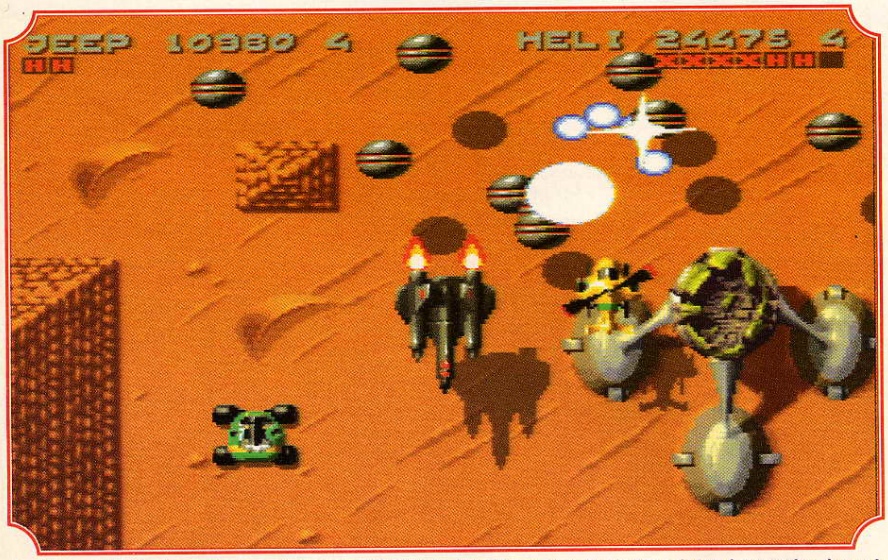
SUR LE BOUT DES DOIGTS !

B : tirer
Y : arme spéciale
L/R : choisir l'arme





Pour obtenir les armes nécessaires à ta mission, il faudra éclater les caisses jaune (en haut) pour obtenir un tas de bonus.



L'action est totale et pourtant ce n'est que le 1er stage. Je t'informe que la maniabilité des deux engins, jeep et hélico, est complètement différente. Si tu joues seul, je te conseille illico presto l'hélico.



Le dernier niveau est particulièrement bien gardé et il te faudra de la persévérance pour le franchir.



F 15 STRIKE EAGLE

Janvier 1992, le Koweit est envahi par l'Irak. L'ONU menace de faire la guerre à l'Irak si elle ne se retire pas du Koweit. Tiens, ça me dit quelque chose. Et s'il s'agissait de la guerre du Golf, hein, p't'être bien ? Les noms de certaines missions, en tout cas, dissipent les doutes à ce sujet. Comme tu peux t'en douter, il s'agit d'une simulation d'avion de chasse. Ca va chauffer un max au nord du 36 ème parallèle et ça va barder sec au sud du 32 ème. Ce type de jeu commençait à faire gravement défaut à notre chère petit Nes. Avec F15 Strike Eagle, ce temps est révolu !



Porte-avion, ici "air" qui demande l'autorisation d'atterrir, ma mission est remplie, aucun dégats à déplorer. Message terminé.

Le second lieutenant "air" (bibi, myself soi-même, en personne) est demandé au quartier général.

Excitation !

Des flots d'adrénaline envahissent les canaux déjà brûlants de mes artères. J'espère que je ne vais pas me retrouver au trou, une fois de plus. Cette fois, c'est la bonne. Quand je ressors du QG, j'ai une mission claire : détruire 7 zones considérées comme cibles stratégiques (ils disent que je suis une forte tête, mais ils savent bien que je suis le meilleur de tous les pilotes du pays).

Pour la forme !

Je commence par la plus simple, Mollo Paulo, pour me faire la main. Les missions périlleuses sont pour plus tard. Mon F15 est déjà prêt. Va y avoir du cassage d'Irakiens.

A fond les manettes.

Décollage sans problème, mais ensuite ça se gâte. En plus de cibles stratégiques à réduire en bouillie, je dois en découdre avec tous les moyens dont l'Irak dispose (avions, skuds, usines...). Heureusement que mon avion est à la pointe de la technologie et que son armement est au top niveau, sans oublier mon écran radar et à mon identificateur de cibles automatisé. Le boss compte sur moi pour repousser l'envahisseur .

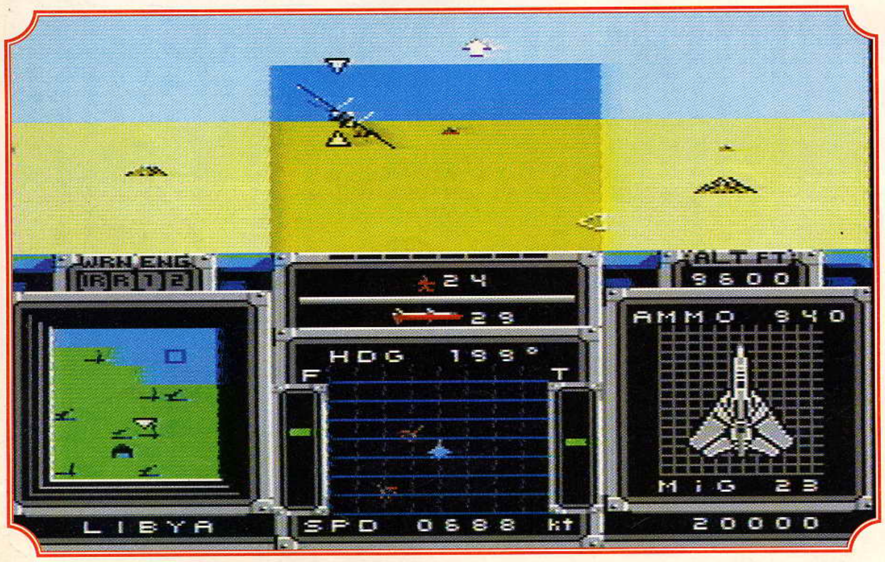
Génial, le jeu !

On croirait que les programmeurs de ce jeu sont nés dans un avion. Le son, d'abord, impressionnant, les explosions de cibles ou d'avions, ensuite, qui sont extrêmement bien rendues, sans oublier les digits de folie quand la cible est détruite. Les graphismes sont simples au niveau de la cabine de pilotage mais les ennemis sont dessinés avec une finesse rare. L'animation, quant à elle, est incroyable, ce n'est pas le genre de jeu ou tu trouves le temps de te gratter l'oeil.

Une réussite !

F 15 fait partie des premiers jeu de simulation sur Nes mais on peut dire que les programmeurs ont mis le paquet. Voilà de quoi combler tous les amateurs de simulation aérienne et de jeux 3D. J'y retourne d'ailleurs, je te le dis, c'est dangereux d'y prendre goût.

Régis Crochet



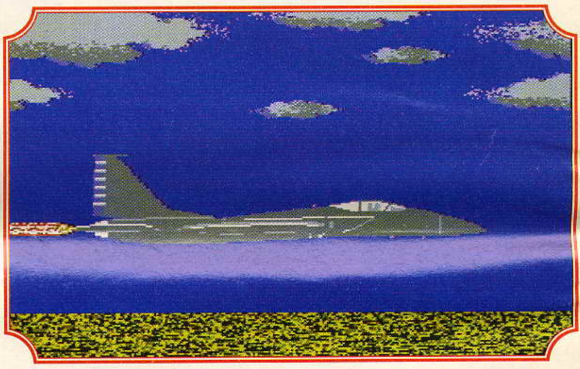
Je dois faire gaffe, d'abord je suis en territoire ennemi et en plus je dois affronter un Mig 23, un des meilleurs avions de combat au monde. Je devrais compter sur mon talent et rien d'autre. De toute façon je suis le meilleur !



Juste avant de partir en mission, tu verras les objectifs que tu dois détruire. En plus tu verras l'emplacement exacte de ces cibles.



Attention, mon identificateur de cibles automatisé m'informe de la présence de lance missiles à 12 heures, pas de quartier !



Après le décollage, tu verras ton superbe F15 de profil. La chose que tu ne vois pas c'est le train d'atterrissage qui rentre dans l'avion. Eh oui !



Tu devras au cours de ta mission réaliser des missions en pleine nuit. Ceci ne change rien, les ennemis sont toujours aussi présents.

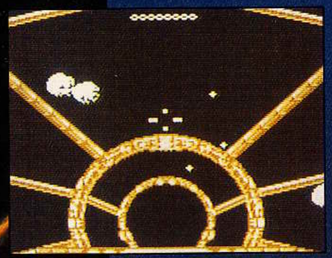
SIMULATION
Microprose – 1 joueur
Pour une première, Microprose réussi un coup de maître. De quoi s'éclater pendant des heures !

74%	GRAPHISME
89%	ANIMATION
90%	SON
90%	JOUABILITE
91%	DUREE DE VIE

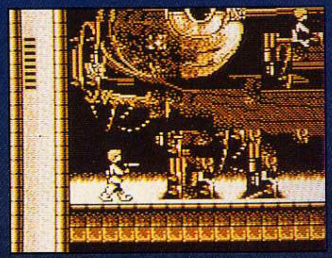
90% — BANZAI OR



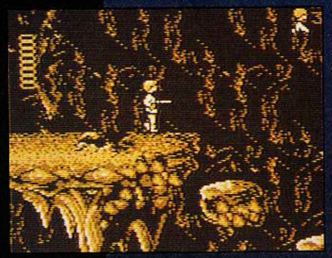
...LA GUERRE DES ETOILES...



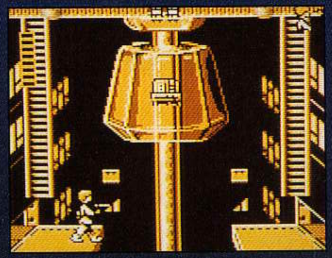
A bord du Millennium Falcon



Le Spaceport



Tatooine



Détruis le générateur

TOUTE L'ACTION ET L'AVENTURE DU FILM *LA GUERRE DES ETOILES*, MAINTENANT SUR TON GAMEBOY.

Tu dirigeras Luke Skywalker, Han Solo et la princesse Leia. Tu devras battre les Stormtroopers, Jawas, Banthas, les chasseurs de primes et les droïdes de guerre. Luttes contre les périls du désert de Tatooine, la station spatiale de Mos Eisley, les défenseurs de l'Empire... Et si tu deviens un vrai Jedi, détruis l'étoile noire. Depuis le désert de Tatooine en passant par les grottes et le champ de météorites, jusqu'à l'étoile noire, tu traverseras 22 niveaux !

Star Wars, parfaite adaptation du célèbre jeu de Georges Lucas, est un jeu au scrolling multi-directionnel mélant action, aventure et shoot'em up.

QUE LA FORCE SOIT AVEC TOUS LES LUDI PLAYERS !

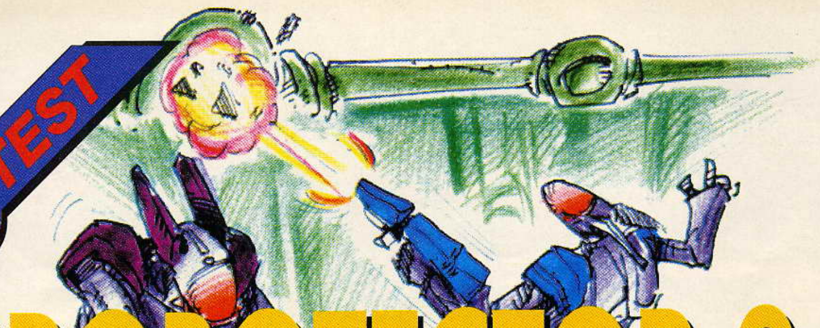
Maintenant sur GAME BOY™ LICENSED BY Nintendo®

UBI SOFT Entertainment Software

SOS LUDI 16 (1) 48 70 99 45

36.15 LUDI GAMES

FUN Radio



PROBOTECTOR 2

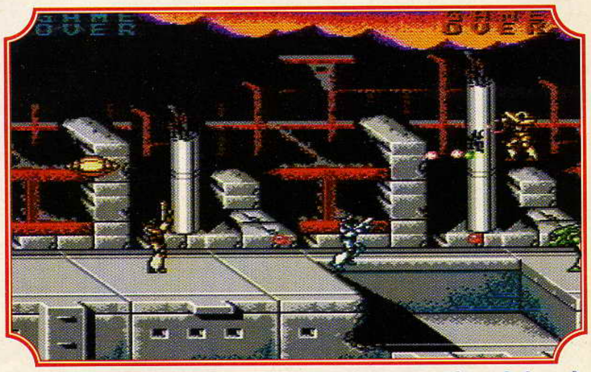
David Vincent les a vus. Seul contre l'incrédulité des hommes, il poursuit son combat. Seul ? Non, car j'ai bien l'impression, moi aussi, que les extraterrestres sont parmi nous, et je soupçonne d'ailleurs fortement notre rédacteur en chef, avec son petit doigt de travers lorsqu'il me tend la cartouche à tester. C'est pas une preuve, notez bien, puisqu'il a aussi la tronche de travers... Je crois que notre directeur de la publication pourrait bien les commander... Là aussi, il y a le doute, parce que le pauvre Godefroy a carrément tout de travers, surtout lorsque je vais chercher mon chèque. Probotector, mon ami, viens chez nous, t'as du boulot aussi !

Nous sommes en 2634, la Terre vient d'échapper à une terrible invasion grâce à moi... Malheureusement, le cauchemar recommence et les extraterrestres sont de retour, obsédés par leur triste projet de domination. Moi, le robot RD008, vais devoir, une fois de plus, repousser l'invasion et protéger la planète qui m'est si chère... Au début de ma mission, RC011 pourra m'accompagner si quelqu'un s'installe devant le deuxième paddle.

Que le carnage commence !

Le choix fait, me voilà largué dans une ville en ruine par un hélicoptère allié... Et c'est parti ! Sans réfléchir, je laisse machinalement mon doigt sur la gâchette pour détruire la flopée de robots qui se lancent sur moi. Damned ! Hallucinerai-je ? Malgré ce nombre important de sprites affichés, le jeu ne ralentit pas et clignote à peine ! Est-ce bien ma petite Nes ? Après avoir vaincu un boss d'une taille imposante, je n'en crois pas mes esgourdes. Délirium tremens-je ? Je découvre que la Nes possède, en plus, des sons étonnants que je n'avais jamais entendu auparavant. Je continue ma mission mais, folie furieuse-je, cette fois, l'action est vue de dessus (alors qu'avant, elle était de profil). Toujours autant d'ennemis et de bonus d'armements sont présents, les ennemis sont de plus en plus gros et de mieux en mieux animés. Cette diversité dans la vue de l'action apporte, par son originalité, un plus à ce jeu réservé aux vrais durs aux nerfs d'aciers. Je te rassure, cher lecteur, je ne suis pas un robot et encore moins un extraterrestre et nous ne sommes pas dans le 3ème millénaire. N'empêche que Probotector 2 est un hit en puissance sur Nes puisque la réalisation technique dépasse nos espérances les plus fantasmatiques et que l'action est fournie à souhait. N'en dites rien à personne et courez jouer à Probotector 2, c'est un conseil d'ami...

Lionel Vilner



Comme le premier de la série, Probotector 2 permet toujours de jouer à deux ! Au loin un bonus arme est en train d'atterrir !



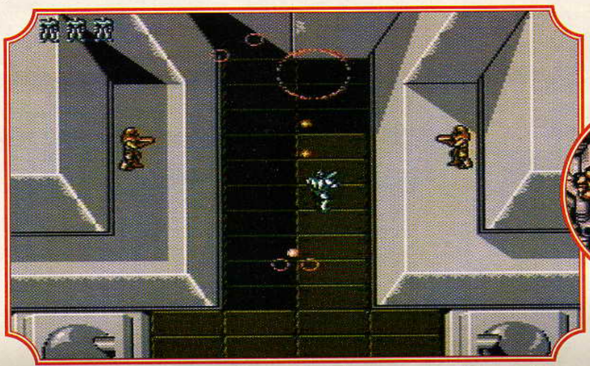
Hommes chauve-souris ou bien condors assoiffés de sang, ces 2 ennemis n'ont pas l'intention de te lâcher.



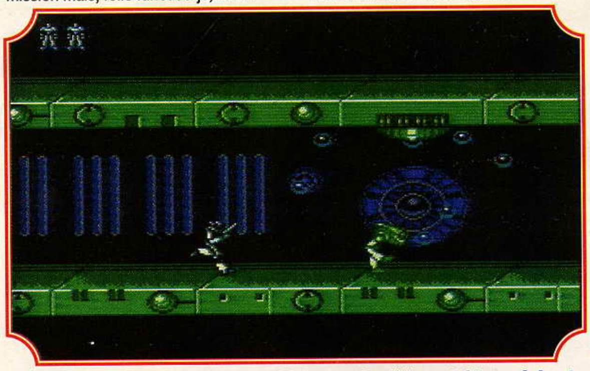
BOSS 2
malgré son apparence gigantesque, ce boss est en fait très facile !

BOSS 4
Après l'avoir battu, il ne te restera plus que quatre autres niveaux !





Certains niveaux sont vus de dessus. Probotector 2 est en fait un mélange des versions Super Nintendo et Game Boy, simple non ?



Notre brave guerrier robot va réduire en bouillie cet être méchant. Explosions et effusions de sang garanties !

BOSS 1
alors que la guerre du Vietnam est terminée, cet hélico revient encore et encore !



BOSS 3
cette sorte de base est inoffensive si tu trouves l'endroit ou te placer. Bonne chance !



ARCADE/ACTION
Konami – 2 joueurs
De l'action à l'état pur avec une réalisation qui frôle le délire. Moi, je dis merci Konami et j'y retourne !

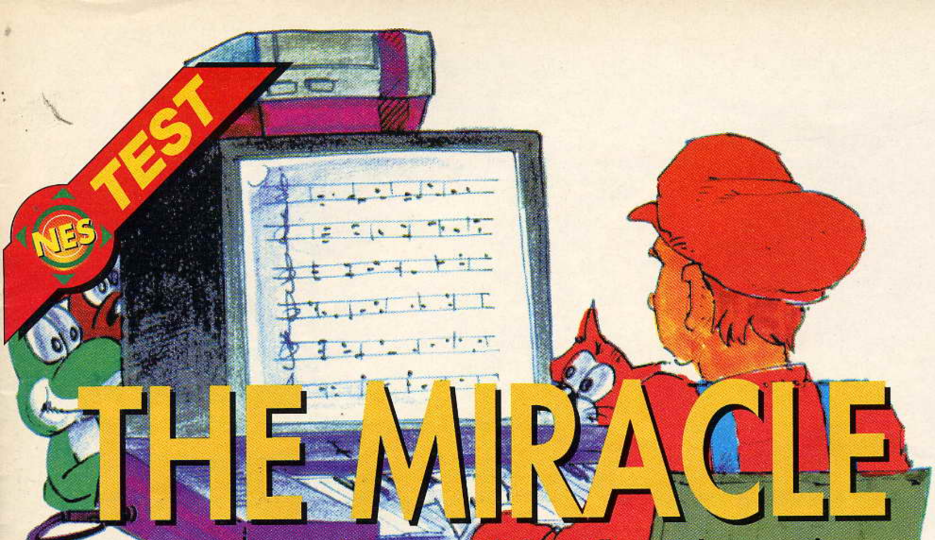
Note	Critère
85%	GRAPHISME
81%	ANIMATION
86%	SON
89%	JOUABILITE
90%	DUREE DE VIE
88%	INTERET



BALLADE EN FORÊT

Dans le niveau 3, l'action se déroule dans une forêt équatoriale bordée de paisibles lacs. Tout irait pour le mieux dans le meilleur des mondes si elle n'était pas occupée par d'ignobles extraterrestres. C'est bien pour cela que l'on t'a envoyé, toi et ton M60 pour nettoyer tout ça. Un petit conseil tout de même : si tu veux progresser dans le jeu, ne prend que l'arme "S". Toutes les autres sont d'une maniabilité plus que douteuses et te gêneront plus qu'autre chose.





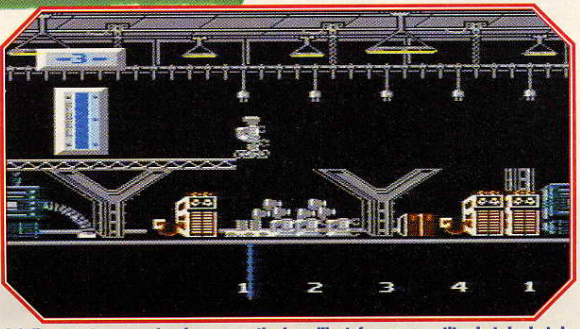
THE MIRACLE

Voyant que les possesseurs d'une Nintendo étaient malheureux de ne pouvoir apprendre le piano sur leur bonne vieille console, la compagnie Mindscape a décider de sortir un système d'initiation au piano sur NES pour les fêtes de fin d'année : ce dernier comprend un clavier, la cartouche du programme d'initiation et les câbles de conection... et se prénomme MIRACLE.

Histoire de dire qu'après quelques séances, c'est toi qui en fera des miracles, tout seul !

D'abord, la leçon !

Comme tout professeur de piano, Miracle t'offrira une panoplie d'options qui t'aideront à progresser dans ton apprentissage du piano. Avant de débuter, Miracle te posera un certain nombre de questions telles que : quel est ton âge ? dors tu avec des slips ou des caleçons ? (Non je plaisante !) pour pouvoir s'adapter à ton niveau. Comme tout apprentissage, il te faut commencer par le commencement (logique c'est de la même racine !). Jouer avec le système de notes français, jouer sur une portée, battre le rythme et apprendre le vocabulaire de la musique, telles sont les choses que t'enseignera le système Miracle. Je sens déjà que tu balises un max car tu ne captes rien ! Rassure toi, hormis les quelques exemples que je viens de te citer, les programmeurs ont penser à tout et le programme est très facile d'accès. Il y a même quelques divertissements : manœuvrer un robot où tirer sur des canards qui se déplacent sur une portée, tout cela bien sûr à l'aide des touches du piano pour apprendre en s'amusant.



Ici, là, sous tes yeux, la séquence rythmique illustrée par ce petit robot. Le but du jeu est de frapper en cadence les espèces de prises de courant situées au dessus.



Pas de panique, ça paraît compliqué au premier abord mais c'est très simple. Surtout que le système Miracle suit tes progrès pas à pas.

Après, l'intéro !

Finalement tu devras répondre à un petit questionnaire qui te posera... des questions sur les leçons que tu auras étudiées auparavant (qui c'est qui va pouvoir faire de la lèche auprès de son professeur de musique ! Hein qui c'est ?!).



Pour moins de 2500 francs, tu peux apprendre à jouer du piano, chez toi, à ton rythme sans rien demander à personne. Sympa, non ?



Le petit questionnaire dont je te parlais : contrôle de connaissance !

Enfin, les honneurs !

Après avoir travaillé comme un forcené sur les plus célèbres tubes de Beethoven, "l'hymne à la joie " par exemple, tu auras l'immense privilège de pouvoir jouer en duo avec le plus grand, j'ai nommé Miracle en personne (et en cadence, môssieur !). Le système Miracle n'a aucun concurrents à ce jour puisque c'est le premier existant sur cette console et il te donne la possibilité d'apprendre le piano extrêmement facilement sans avoir les contraintes d'un professeur. Miracle est composé de 36 sections qui sont divisées en plusieurs leçons et qui sont de difficulté croissante. La maniabilité du système Miracle est excellente et il procure aux débutants l'envie d'apprendre (comme quoi la musique, ça peut être amusant !) : à toi de t'accrocher et passe le bonjour à mon vieil ami Beethoven.

Michaël Valensi

TEST BOY



BC KID

Nous vous l'annoncions en news dans le dernier numéro et le voili, le voilou le jeu qui a fait vibrer tous les possesseurs de PC Engine, le jeu préféré des fanatiques du coup de boule. Disons-le sans détours, BC Kid ressemble plutôt à un foetus mal terminé qu'à Richard Gere, mais il est tellement attachant. Ca me rappelle l'histoire du jeune papa qui apprend à la maternité que son bébé n'a ni jambes, ni bras. Encore sous le choc, il découvre dans le berceau que le bébé est constitué en tout et pour tout d'une seule grande oreille ; Anéanti, il se penche et lui dit qu'il va bien l'aimer quand même, quand il entend un conseil du toubib derrière lui : "Parlez plus fort, il est sourd".

Sans plus attendre, je peux te dire que cette cartouche est fantastique et que notre cher Mario a du souci à se faire : on retrouve tous les ingrédients qui avaient fait le succès de PC Kid 1 et 2.

Un coktail détonnant !

Les programmeurs qui ont voulu atteindre le summum en alliant les meilleurs idées des 2 jeux de la console Nec, ont parfaitement réussi. BC Kid est un bonhomme de petite taille et possède une énorme tête. Il vit à l'époque de la préhistoire. C'est l'époque des dinosaures qui ne pensent qu'à s'entre-tuer.

Oui, mais...

Mais cette fois-ci, ils ont décidé de s'allier pour que leur chef puisse capturer une sacrée créature qui n'est autre que la fiancée de BC Kid. Alors là, BC Kid pique une colère ! Qu'on lui vole son chariot à roues de pierres passe encore, mais il ne faut surtout pas toucher à sa fiancée, c'est sacré ! Prenant son courage à deux mains, sortant sa denture qui lui sert à escalader les parois, Kid décide d'aller la délivrer grâce à son arme essentielle : sa tête.

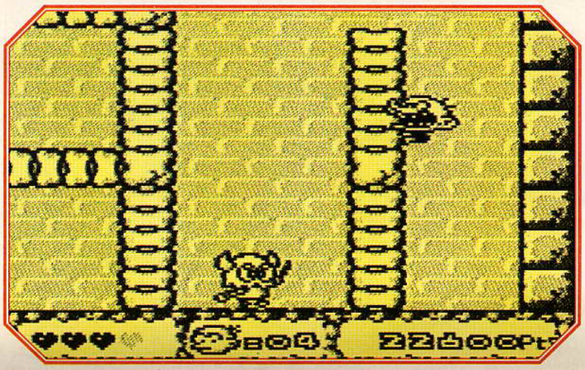
La tête dure !

Il s'en sert pour donner des coups de ciboules propres à dégommer des éléphants. Kid traverse des niveaux, très beaux, bourrés d'animaux sauvages qu'il combattra sans merci, mais aussi de passages secrets qui lui permettront d'amasser quelques points. Les habituels monstres de fin de niveaux auront également droit aux fameux coups du Kid.

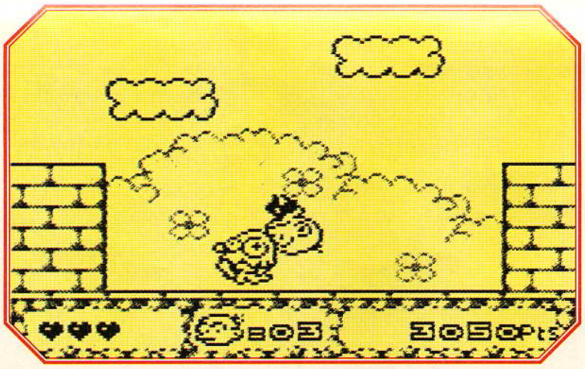
Une cartouche géniale !

Le jeu est à la fois superbement réalisé et très hilarant, car tous les personnages se livrent à des animations gag géniales qui m'ont tordu de rire. BC Kid est superbe, avec de nombreux niveaux qui passionneront pendant longtemps tous les amateurs.

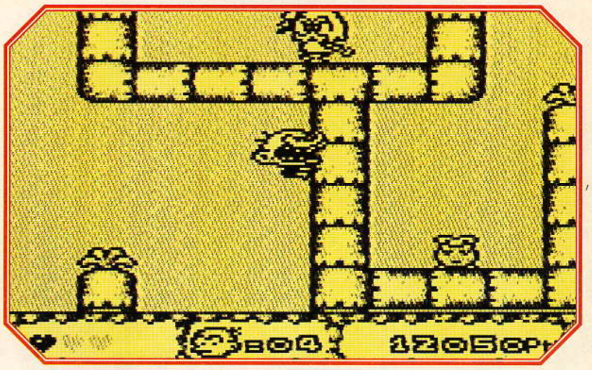
David Taborda



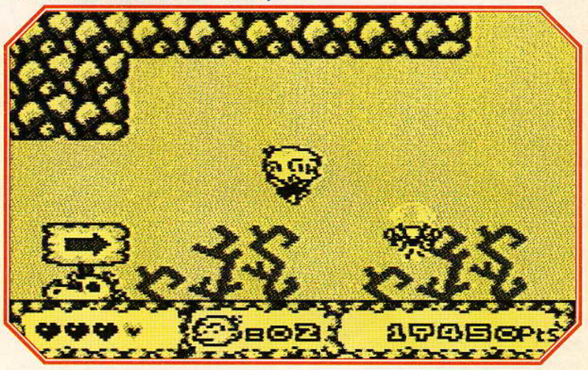
Toujours avec ses jolies petites dents, notre BC Kid tente d'atteindre cet ennemi pour lui balancer un gros coup de boule.



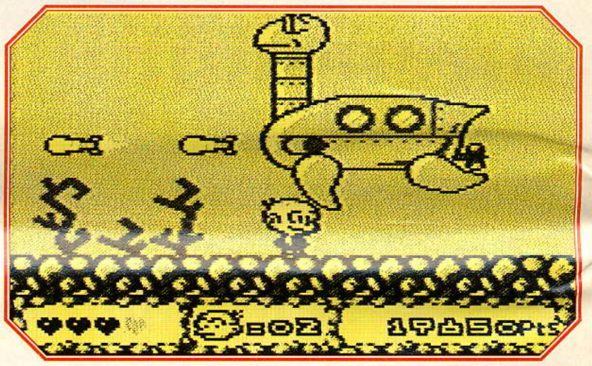
Shblam ! Gros coup de tête ! BC Kid à la tête dur, c'est sûr ! Mais à la fin du jeu, il ira sûrement voir un chirurgien (et un dentiste !).



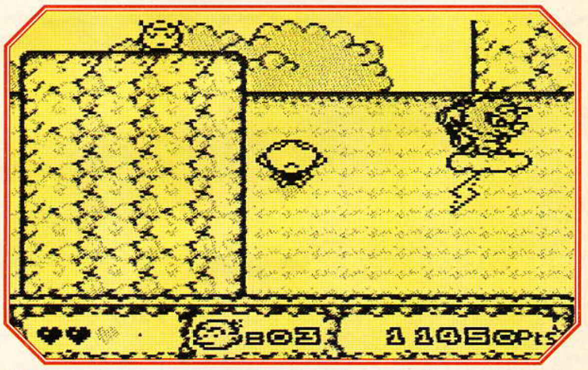
La meilleure façon de grimper aux murs pour notre BC Kid, c'est de s'accrocher avec ses dents. Génial, non ?



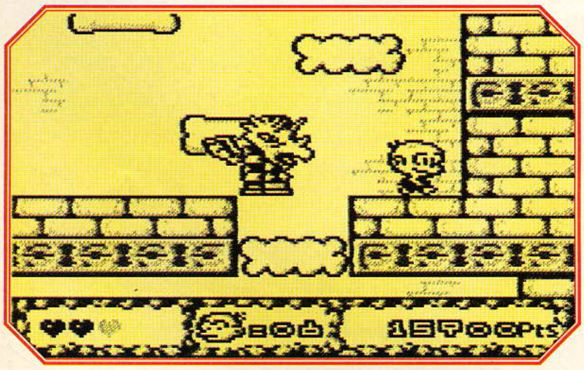
La maniabilité du personnage est parfaite. C'est primordial pour la mission qui l'attend. Quelque peu loufoque, c'est vrai !



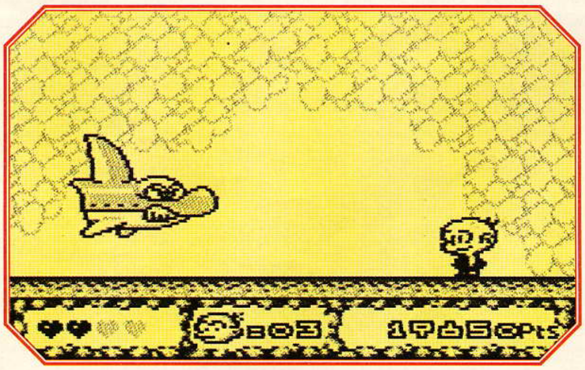
Celui-là, ce serait un boss que ça ne m'étonnerait pas. On apprécie au passage la grande taille des sprites.



BC Kid possède une force colossale. Le voici en train de remonter le cours d'une chute d'eau à la force de ses bras !



Les ennemis sont complètement loufoques dans le jeu. Ne t'étonne pas de trouver des rhinocéros ailés.



Facile, ce boss ! Tu sautes dessus et boum, un coup de tête, tu l'évites et tu recommences ! Simple, simple !

ARCADE/ACTION
Hudson Soft – 1 joueur

Génial, super, grandiose ! BC Kid entre dans la cours des grands et vient même sérieusement concurrencer Mario !

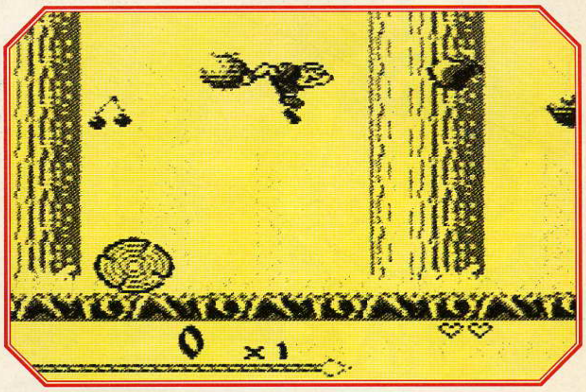
Note	Critère
92%	GRAPHISME
91%	ANIMATION
91%	SON
92%	JOUABILITE
87%	DUREE DE VIE
93%	OR


LUDI GAMES
R-TYPE II
L'EMPIRE BYDO T'ATTEND !
Les shoot'em up d'arcade les plus fabuleux de tous les temps ! Conçus par Irem, R TYPE puis maintenant R TYPE 2 ont leur adaptation sur console. Aujourd'hui, R TYPE 2 est disponible sur votre Game Boy.
Nintendo
GAME BOY
R-TYPE II
ORIGINAL
GAME BOY GAME PAK
LICENSED BY Nintendo
irem
IREM CORPORATION
Traversez 5 niveaux de jeu pour sauver l'univers à bord de votre vaisseau spatial R.9., avec tout votre arsenal et votre canonnière. (Plus vous appuyez longtemps sur le tir plus celui-ci est fort. De quoi faire des gros"cartons")...
L'empire Bydo tremble de peur ...
BOUCLEZ VOS CEINTURES ON DECOLLE !!
ENNEMIS DANGEREUX...
ENNEMIS NOMBREUX...
CA SENT LE ROUSSI !
GAME BOY Nintendo
36.15 LUDI GAMES
SOS LUDI 16 (1) 48 70 29 45
FUN Radio
NINTENDO THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO

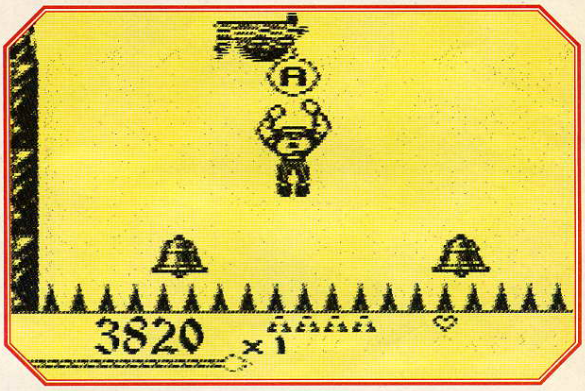


SUPER HUNCHBACK

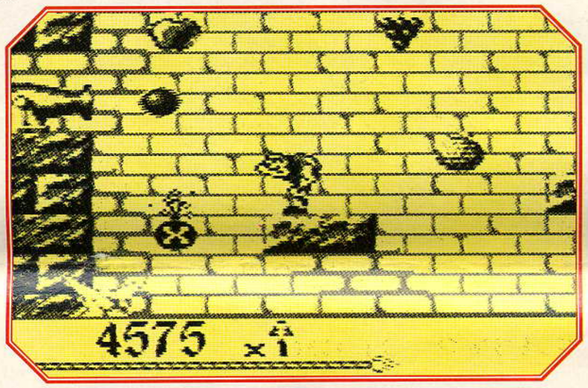
Il est bien difficile de rendre avec un magazine les émotions que l'on peut connaître grâce à la télé. Pour y remédier et sous vos yeux médusés, je vais tenter le premier test de l'histoire de la presse en direct live. Il s'agit de Super Hunchback, version Game Boy, une super production Ocean. La scène se passe à la rédaction de Banzzaï, il est 12h05, la pluie fait rage à l'extérieur, la salle de test de Banzzaï est envahie d'ouvriers qui font des réparations. La porte s'ouvre et le rédac'chef rentre en sifflotant, l'air dégagé, en dissimulant maladroitement un paquet sous son aisselle. Tapi dans l'ombre, je bondis ...



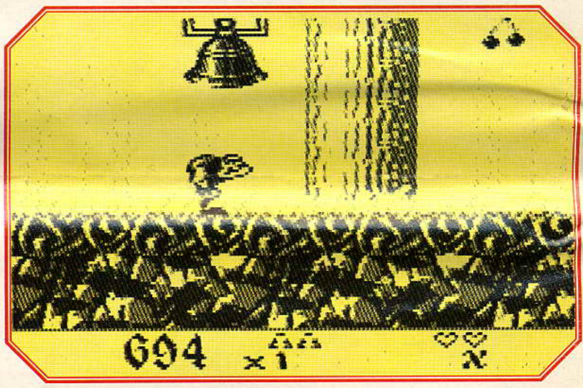
Si tu ramasses tous les fruits d'un niveau, tu auras le droit à beaucoup plus de points au bonus.



Quand tu te trouves sous l'eau, tu dois mettre le joypad vers le bas tout en appuyant très vite sur le bouton A.



Dans les niveaux supérieurs, tu trouveras ces canons. Tu pourras monter sur les boulets mais ils pourront aussi t'être fatals.



Pour terminer le niveau, il te suffit d'atteindre la cloche avant que le temps ne s'écoule totalement.

Je me jette sur Frank, lui arrache le paquet des mains et le laisse gisant au sol. La Game Boy vient se glisser toute seule entre mes doigts. Je la sens toute excitée. Moi aussi... Insert... Contact... Luminosité maximum... Emotion !

Surprise !

Un personnage à l'aspect patibulaire entre tout à coup dans ma vie. Il est bossu, a de longs bras lui permettant de s'agripper aux cordes les plus courtes. J'éclate de rire. J'essuie nerveusement un postillon qui m'a échappé à cette occasion. Je pressens une aventure des plus hilarantes ! Au contrôle de cet être étrange, je traverse de nombreux endroits, j'étouffe dans une forêt à la végétation dense faite d'arbres immenses, je frissonne en entrant dans un château au temps des chevaliers, je m'efforce de ramasser le maximum de fruits (maintenant je comprends pourquoi son sac était bourré de bananes !) que je vois.

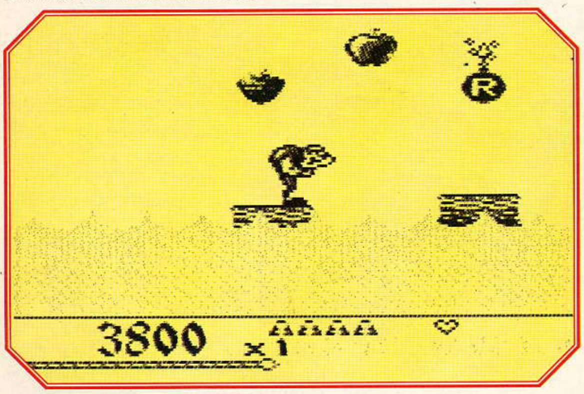
Ah, les voyages...

Durant ma longue quête, je rencontre toutes sortes de créatures ennemies bizarres déguisées en tonneaux, en canons meurtriers. je balise un max d'autant que des flots de poussières de plâtre s'engouffrent dans ma console (les ouvriers, ces chiens !). Je me gratte le nez tout en ramassant une série de lettres qui, en formant le mot "extra", me font gagner des vies.

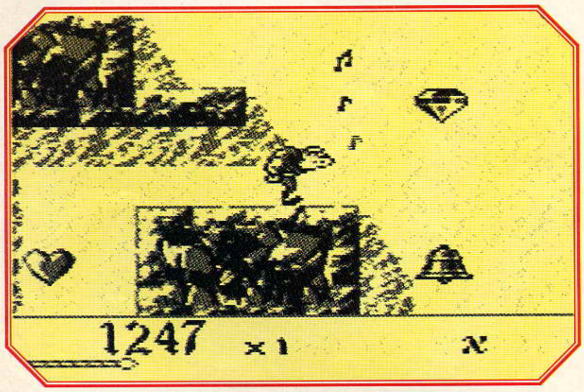
Vite, bon sang !

Un seul problème, le temps est compté et je n'ai que quelques minutes pour atteindre la cloche qui remet la pendule à l'heure. Je donne un coup d'épée au plâtrier qui s'affale sur la maquette, puis sur la moquette avec un râle étrange. Le menuisier me regarde d'un sale oeil et je vois sa main qui s'approche de la scie sauteuse. Pauvre de lui ! Des graphismes originaux, une animation mortelle et un personnage au look délirant, tout est réuni ici pour me faire mourir de rire ! Je caresse doucement la Game Boy. Elle et moi sommes bien d'accord. Voilà un must en matière de jeux de plates-formes. Le sol de la rédaction est jonché de cadavres mais je suis bien.

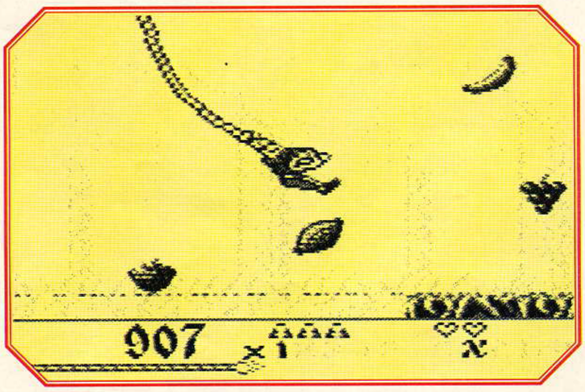
Michaël Valensi



Si tu réunis toutes les lettres du mot "EXTRA", tu auras le droit à... je te le demande... Une vie supplémentaire !



Quand tu restes sans faire d'actions, une petite animation rigolote te montrera le héros en train de siffloter ou de jouer au yoyo !



Les cordes te permettront de te prendre pour Tarzan. Mais mis à part te balancer, tu pourras aussi monter dessus pour atteindre les hauteurs.

ARCADE/ACTION

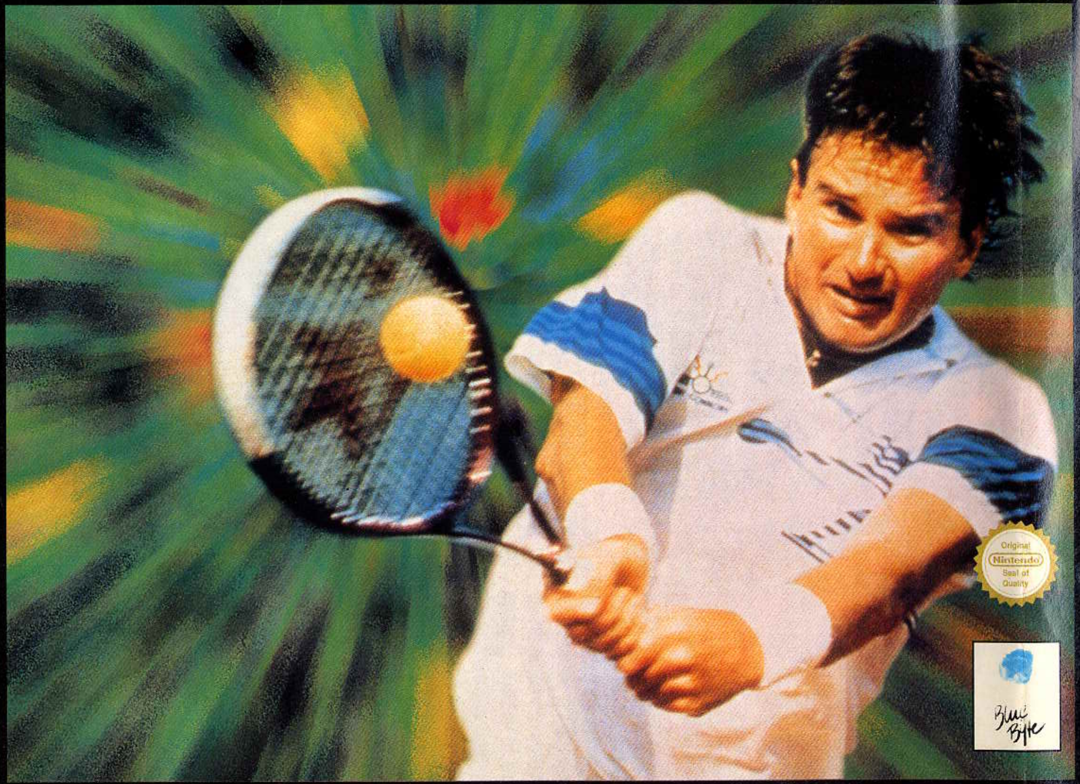
Ocean – 1 joueur

Un excellent jeu de plate-formes comme on les aime et comme Ocean sait les faire ! Génial !

89%	GRAPHISME
91%	ANIMATION
88%	SON
88%	JOUABILITE
90%	DUREE DE VIE

92% OR

Jimmy Connors
PRO TENNIS TOUR



JIMMY CONNORS est un jeu LUDI GAMES, édité par UBI SOFT.

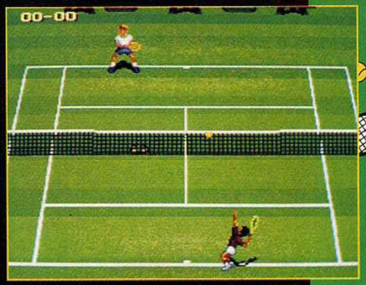
JIMMY CONNORS, C'EST TOP !!

LICENSED BY Nintendo

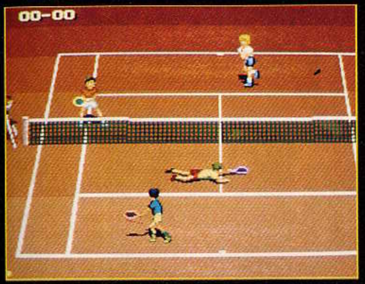
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION



Ecran menu



Service sur gazon



Plongeon sur terre battue



Double sur " Antartica "

Vous êtes JIMMY CONNORS, le plus grand champion de tennis de tous les temps...

Votre objectif : atteindre le rang de N°1 mondial contre 16 adversaires à votre mesure, sur le court central des plus prestigieux tournois du Grand Chlem.
Cinq entraîneurs professionnels vous aideront à travailler votre technique : coup droit, revers, service, smash, volée et lob.
Un ou deux joueurs contre un, deux ou trois joueurs contrôlés par ordinateur, toutes les combinaisons sont possibles !

Jeu, set et match ! Un jeu de simulation passionnant, des graphismes et une ambiance sonore extraordinaires !

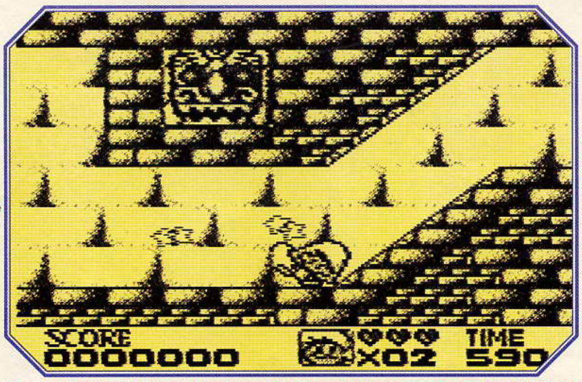
LE TENNIS PROFESSIONNEL AU PLUS HAUT NIVEAU

- Trois niveaux de difficulté : amateur, intermédiaire et professionnel.
- Deux modes de contrôle : total ou partiel.
- Simples ou doubles.
- Gazon, terre battue, quick en salle mais aussi désert et terre gelée !
- Système de mot de passe permettant de reprendre le tournoi à tout moment.

UBI SOFT
Entertainment Software



Une conférence au sommet réunit les plus grands héros de dessins animés. Le motif est important et vital pour l'avenir de l'humanité : te divertir ! Et, tiens-toi bien, dans la même cartouche vont se côtoyer les personnages mythiques que je te nomme illico presto immédiatement tout de suite. Duffy Duck, Titi et Gros Minet, Porky Pig, Tasmania, Speedy Gonzales, Road Runner et le Coyote et, pour terminer, le plus connu de tous, Bugs Bunny. Excusez du peu ! Un plateau à 1 milliard de dollars qui a nécessité le concours de plusieurs grosses banques et un service de sécurité maousse. On craint, en effet, des actions terroristes. Welcome in Ze marvellous world of cartoon heroes !



Speedy Gonzales tire sur tout ce qui bougent. Alors appuie sur la gâchette ! Tu pourras même admirer sa petite danse !

Ce jeu est une pure merveille, les sprites sont énormes, l'animation est d'enfer et la musique est agréable, pour couronner le tout. Je commence par la technique parce qu'en fait d'histoire, il n'y en a pas. La seule chose que je peux te dire, c'est que tu as 7 niveaux bourrés d'action. Tu dois terminer le niveau dans un temps limité. Le principe est simple, mais la réussite n'est pas évidente du tout. En fait, Looney Tunes, c'est 7 jeux en 1, car dans chaque mission tu commandes un perso différent qui a une tâche bien particulière (Tweety doit échapper à Gros Minet, Bugs Bunny doit retrouver sa carotte...). Génial, il y a même une partie "shoot" dans ce jeu. Qu'est ce que t'en dis ? Comme tu t'en doutes, les bonus ne manquent pas et les boss de fin 2 niveau non plus.

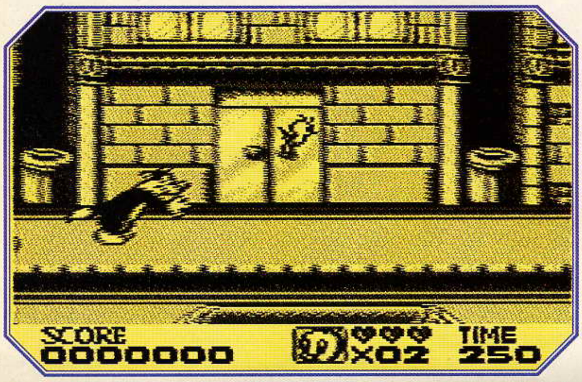
Un must ?

Devant un tel éloge tu pourrais t'arrêter de lire, sauter dans tes reebok et foncer chez ton fournisseur. Pourquoi pas ? Il faut que tu saches qu'il y a un petit hic tout de même, car si le jeu est super dans toute sa réalisation la jouabilité, par contre, est affreuse. J'ai rarement vu un jeu aussi dur que celui-ci. Crois-moi, tu auras beaucoup à faire avant de passer le premier niveau et pour terminer le jeu dans son intégralité, alors là, je ne t'en parle même pas. A cette remarque près, Looney Tunes aurait pu être un vrai grand top. C'est dommage qu'il soit à ce point hard. Oui, vraiment dommage !

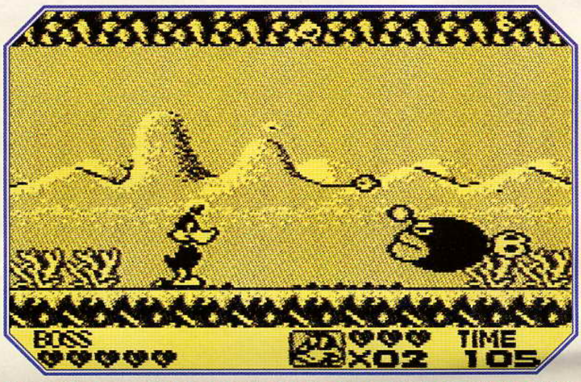
Régis Crochet

ARCADE/ACTION
Sunsoft – 1 joueur
Même les pros du paddle auront les pires difficultés à terminer le jeu. Vraiment très dur !

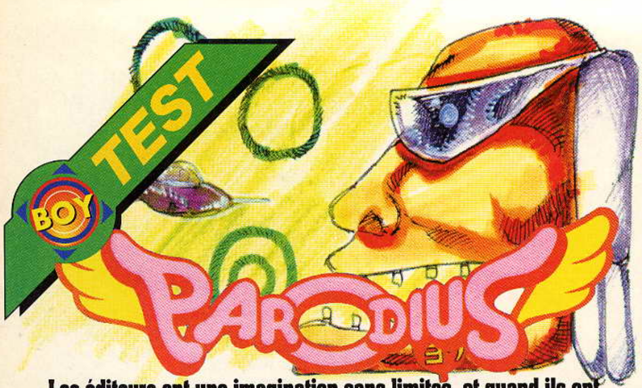
91%	GRAPHISME
90%	ANIMATION
86%	SON
71%	JOUABILITE
90%	DUREE DE VIE
84%	INTERET



Dans cette partie, Tweety doit attirer Sylvestre dans les bouches d'égouts tout en évitant les objets que certaines personnes jettent par les fenêtres.

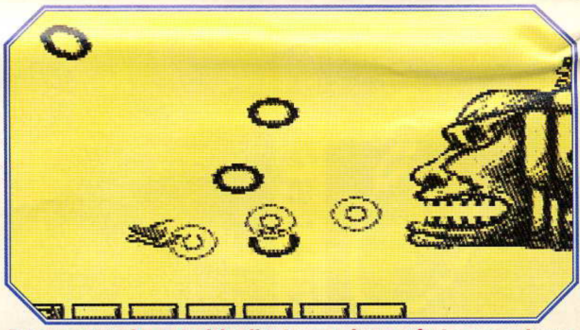


Le premier boss, avant de le battre il te faudra beaucoup de patiente et des nerfs d'aciers !



Les éditeurs ont une imagination sans limites. et quand ils ont trouvé un concept qui marche, ils l'essorent jusqu'à la moelle. Ils nous avaient inventé les séries : Trucmuche 1, Trucmuche 2... Ils nous avaient décliné les hits sur toutes les consoles et micros, nous faisant échapper de peu à la version "toaster". Ils nous avaient mis 3 jeux par cartouche ou 3 cartouches par boites. Voici maintenant le jeu qui mélange les héros dans la même aventure. Arrêtez-les ! On ne suit plus. Ca fait un moment qu'on a décroché ! Ceci dit, il y a des résultats heureux. Comme Parodius. En route pour la grande chevauchée de la voie lactée.

Après R-Type 2 qui est excellent, voici venir Parodius, un autre shoot-em-up du même tonneau (sorti sur plusieurs consoles déjà) et qui démontre aux pisse-vinaigres que malgré son noble âge, la Game Boy reste une valeur sûre. L'histoire est très simple : Konami, l'éditeur, a décidé de regrouper ici 4 des plus célèbres vaisseaux de la galaxie, qui ont fait sa renommée : le croiseur interstellaire de Gradius, celui de R-Type et 2 autres dont je te laisse découvrir les noms. Ils sont tous réunis pour affronter l'ennemi, qui veut faire des siennes dans le système solaire. Nos héros sont donc des vaisseaux super rigolos qui parcourent la galaxie à la recherche d'aliens.



Dans un autre niveau, tu dois affronter un vaisseau géant assez grotesque et qui ne te fera aucun cadeau.

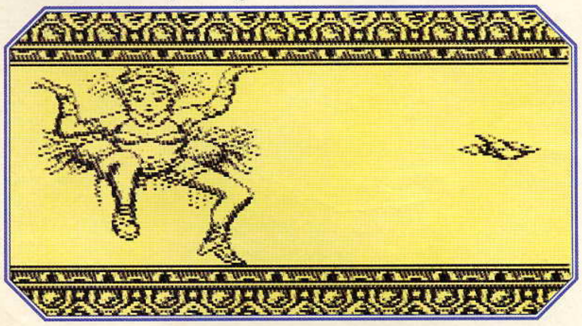
Bonjour, le délire !

Pas des aliens monstrueux, mais des ennemis à l'aspect charmant que tu auras plaisir à détruire. Certains t'offrent des bonus qui sont disposés à la manière de Gradius et qui sont différents selon le vaisseau que tu empruntes. Chaque vaisseau à donc sa particularité et tu peux choisir selon ta convenance. Grâce aux nombreuses armes du jeu, tu pourras traverser les nombreux niveaux, très amusants et qui bénéficient d'une musique superbe que tu fredonneras sans arrêt. Des tas de pièges t'attendent et il faut... les éviter. Etonnant, non ? Les niveaux sont bourrés de trucs loufoques tels la danseuse géante que tu rencontres au deuxième niveau et qui, comme l'ensemble du jeu, possède un graphisme superbe. C'est un vrai plaisir de jouer à un tel jeu, le vaisseau est très maniable et l'animation ne souffre d'aucun ralentissement que les nombreux sprites présents à l'écran auraient pu faire redouter. Tout ça pour dire qu'entre ces 2 jeux du même genre paraissant au même moment, le choix est difficile et pour une fois, je te laisse le soin de le faire. Même si je préfère R-Type 2 !

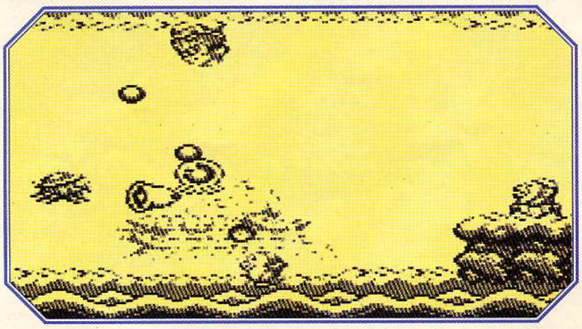
David Taborda

ARCADE/ACTION
Konami – 1 joueur
Parodique, drôle, extrêmement bien réalisé, Parodius change des "shoot" habituels. A conseiller !

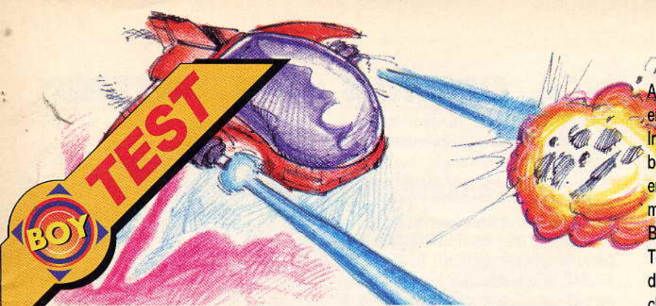
89%	GRAPHISME
90%	ANIMATION
88%	SON
90%	JOUABILITE
86%	DUREE DE VIE
89%	INTERET



Au niveau2, tu rencontres comme boss cette charmante danseuse que tu n'auras pas le temps d'admirer très longtemps.



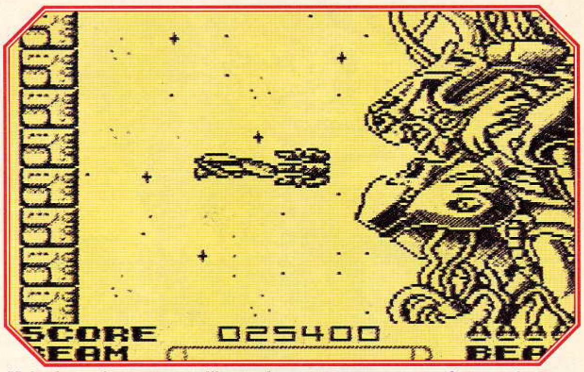
C'est un véritable carnage comme tu peux le voir ! Continue et tu arriveras rapidement à la fin.



R-TYPE II

Chut !... Approche ton oreille !... Plus près... Ecoute !... Je le tiens du beauf de la cousine de Gilbert. Y parait que les jeux vidéo, ça rend sourd... ... Non, non... j'ai bien dit les jeux vidéo. A force de triturer le manche, le petit Jeremy, à ce qu'on dit, y n'entend plus rien. Chut... j't'ai rien dit. Mais enfin, ça commence à bien faire. L'épilepsie, la surdité. Tous ces engins japonais, y vont nous détraquer nos chérubins. La télé ?... Ah ben, c'est pas pareil ! Non, non... C'est très différent. Irem !... Irem ?... Irem !... C'est pas une société française, encore, ça. Y proposent quoi ? R type 2 ?... Fais gaffe, tu fais ce que tu veux, je t'aurais prévenu !

Après nous avoir moyennement convaincu en convertissant R-Type 1 sur Game Boy, Irem met au monde son petit frère avec beaucoup plus de bonheur. L'équipe envoyée en mission est de retour au QG, mais avec des nouvelles graves. L'empire Bydo se prépare de nouveau à anéantir la Terre. Fermement agrippé aux commandes de ton vaisseau R-9, tu vas devoir barrer le chemin à une horde d'extraterrestres à travers 5 niveaux de difficulté croissante pour finalement éliminer le big boss : Mister UOM (en verlan Monsieur Mou). Sur la route qui te conduira à lui, tu auras l'occasion de ramasser une multitude de bonus qui te seront d'une grande utilité.



Malgré son imposante taille, ce boss ne te posera pratiquement aucun problème. Prends garde au mur qui se forme derrière toi !

Laser en stock !

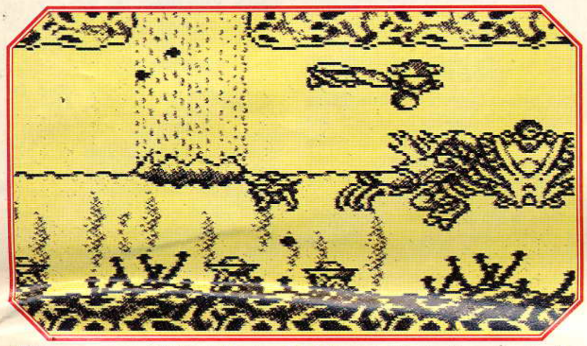
En effet, le laser-air-air va te donner un tir direct et puissant, le laser réfléchissant-sans-sang, lui, ricoche sur les météorites, les astéroïdes et autres objets solides. Quant au laser air-sol, il s'abattra sur le sol encore plus vite que la vérole sur le bas clergé !). Le Bits te servira de protection et la bombe air-sol (pas celle des taggers !) te permettra de pulvériser les mutants par en haut. La bombe sol-air (gag !) te permettra de faire le beau, hâlé, sur les plages galactiques. Le bonus vitesse augmentera ta vitesse de vol et finalement la nacelle d'énergie, l'arme la plus puissante du jeu, pourra te servir de bouclier, d'éclaireur, ou tout simplement de protection arrière. De l'horrible à l'indicible, tel sont les faibles mots qui me viennent à l'esprit pour décrire les mutants et les boss de fin de niveau. Ferme les yeux, pense à Vanessa Paradis et fonce dans le tas ! Pourvu de décors originaux et d'une animation délirante, de graphismes soignés et de musiques délirantes, R-Type 2 s'annonce comme une suite des plus explosives et tout à fait réussie. Comment ? Quoi ? Qu'est ce que tu dis ? J'entends rien !... Non, ce n'est pas la boucherie Sanzot !

Michaël Valensi

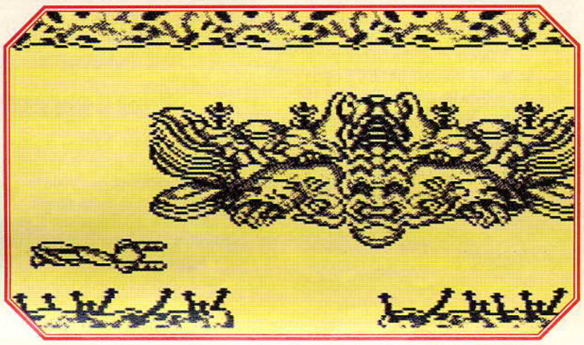
ARCADE/ACTION
Irem – 1 joueur
Après un premier essai mitigé, Irem tente de nouveau sa chance, avec bonheur cette fois-ci !

GRAPHISME	88%
ANIMATION	91%
SON	83%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	89%

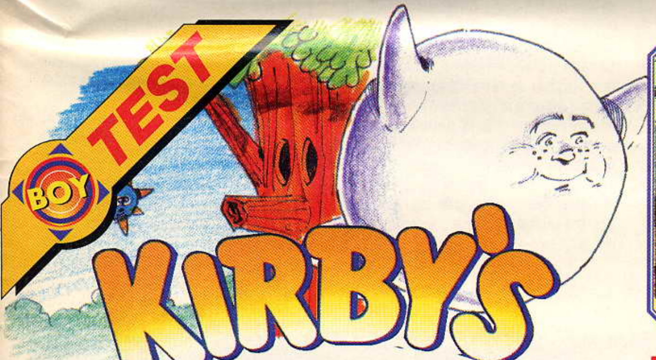
BANZZAÏ OR 90%



Voici un passage difficile du jeu, tu dois éviter à la fois les tirs ennemis et le relief. Qui a dit que ce jeu était facile ?

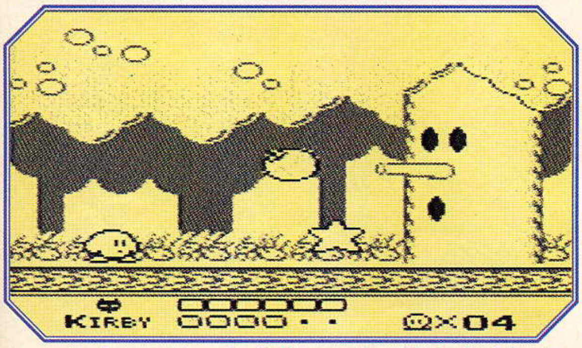


Le second boss, c'est à toi de trouver la technique et les emplacements pour le réduire en dechets radioactif interstellaire. Good luck !

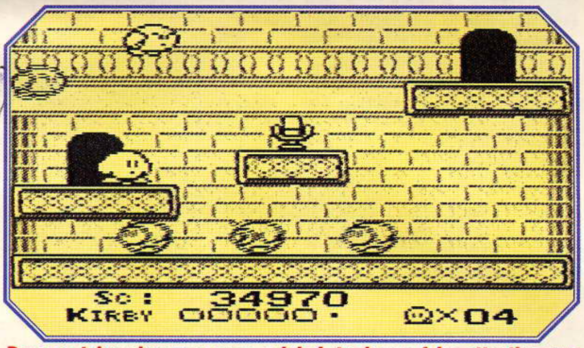


KIRBY'S

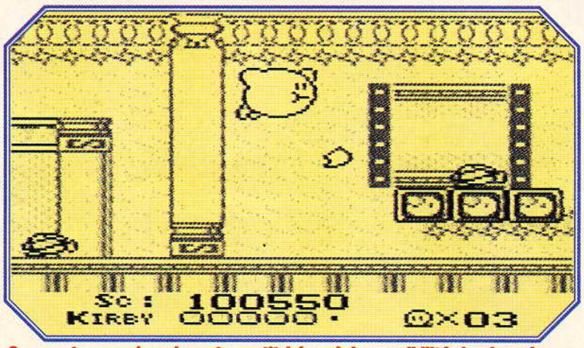
Moi, ces histoires de fantôme, j'y crois pas du tout. Mon lit a beau se lever tout seul dans la nuit, j'ai beau sentir des chatouillis sur la pointe des pieds et entendre des sons bizarres, je n'y crois pas une seconde. Bon d'accord, je suis en vacances dans un château en Ecosse, mais quand même, on ne me la fait pas ! Tout ça n'existe que dans l'imagination ou dans les jeux vidéo. C'est d'ailleurs mignon comme tout et Kirby, qui évolue dans un univers type "cartoon" est à croquer. Se glisser dans la peau d'un fantôme n'est pas facile, vu qu'il n'en a pas. Je t'y convie pourtant !



Le premier niveau est d'une simplicité incroyable mais il faut tout de même rester vigilant. Une mauvaise surprise est si vite arrivée !!



Dans certains niveaux comme celui-ci, tu devras faire attention aux ennemis qui viennent de partout pour te tuer !



Comme tu peux le voir, notre petit héros à la possibilité de s'envoler en aspirant un max d'air.

Alors que "le pays des rêves" menait une vie paisible, le méchant roi Dedede dit "le glouton" fait son apparition avec sa bande de brutes et s'approprie les Etoiles scintillantes. Armé de ton souffle dévastateur, tu vas devoir traverser cinq niveaux, pour récupérer les 5 étoiles et rayer définitivement le nom de "Roi Dedede" de ton cercle de relations. Tu enfiles un drap propre et c'est parti. Les décors sont nombreux : pelouses vertes, arbres épais, animaux apparemment inoffensifs... Dans le château Lololo, tu rencontreras les 2 jumelles Lololo et Lolola. Une paire diabolique, si je puis dire. Il ne faut pas se fier non plus aux palmiers quand tu arrives aux îles flottantes, car elles n'ont rien d'une station paradisiaque. Tu vas découvrir aussi les nuages pétillants (un peu genre "les routes du paradis", mais en version diabolique !) et, enfin, le mont Dedede dans lequel tu rencontreras celui qui est la cause de tous tes problèmes : Mister Dedede ! Pur mélange de Superman, de Zeus et de l'ogre dans le conte "le petit poucet", tu auras la possibilité de voler, cracher de l'air et avaler tous les ennemis.

Et les bonus ?

Durant ta quête, tu seras amené à ramasser de nombreux bonus : nourriture magique qui te rendront ton énergie vitale, des plats épicés avec lesquelles tu cracheras du feu ou un micro (ah, que si tu chantes, tous les ennemis se volatiliseront). Les vies supplémentaires sont toujours présentes et les passages secrets sont extrêmement nombreux. De bons graphismes, une idée originale et une animation délirante en font un must même si je l'ai trouvé bien facile.

Michaël Valensi

ARCADE/ACTION
HAL – 1 joueur
Un super jeu de tableaux très mignon, très bien fait, convenant parfaitement à la Game Boy !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	90%
SON	82%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	89%

BANZZAÏ OR 91%

BIDOUILLES





SUPER MARIO WORLD

Pour avoir 99 vies lorsque tu es dans la forêt de l'illusion quatrième partie. Un fishing Lakitu te tend une canne à pêche. Prend une carapace de tortue et va la jeter un peu plus loin, là où un autre Lakitu sort du tuyau bleu. Laisse rebondir la carapace entre le tuyau et le sol surélevé. Les lakitus t'enverront des Sinys (hérissons) et la carapace se chargera de les tuer. Cela te donnera des vies gratuites au bout de 8 Spinys détruits. Ainsi, tu pourras avoir en vitesse 99 vies sans trop te prendre la tête. Mais n'oublie pas que le temps passe. Toujours au même niveau, voici une autre façon de se procurer 99 vies. Si tu a déjà fais ce niveau, prends la vie qui est dans les airs, ensuite fais START SELECT et renouvelle cette opération.

SUPER OFF ROAD

Des continues illimités : Branche le paddle 2 et choisis le mode 2 joueurs. Joue avec le camion rouge mais laisse le bleu en attente. Quand la course se fini tu dois être en 3ème position pour être automatiquement dans la course suivante. Le camion bleu inutilisé sera, à partir de ce moment, toujours disponible pour continuer.

SUPER TENNIS

Cette astuce ne marche pas sur toutes les cartouches mais je vous la donne quand même : R, R, GAUCHE, BAS, B, A, L, L, sur la 2ème manette après avoir appuyer sur le bouton SELECT de la première pendant un service. Puis fais R, R, GAUCHE, Bas, B sur le premier joypad. Un tableau apparaîtra. Il y a 4 tableaux, pour passer au suivant, appuie sur A. Chaque tableau désigne un personnage, ses capacités, ses performances. Modifie les à l'aide des touches X et B sachant que 0 est le plus nul et F le plus fort.

CONTRA III : THE ALIEN WARS

Pour aller à n'importe quel niveau appuie sur GAUCHE, BAS, diagonale BAS-GAUCHE, GAUCHE et START le tout en 1 fois sur le sélecteur de joueur. Ecoute le bruit qui te diras si ça a marche. Pour avoir des armes en plus DROITE, BAS, diagonale BAS-DROITE, DROITE et START toujours en une seule fois sur l'écran du sélecteur de joueur.

CONTRA III

Pour avoir le sound test fais DROITE BAS et X pendant la présentation.

Thiery Grégory.

WORLD LEAGUE SOCCER

Il suffit de tirer en diagonale et le but est assuré.

Thiery Grégory.

CONTRA III

Tu peux faire augmenter ton énergie si tu as un paddle avec auto-fire et si tu as 2 armes (sauf le flame thrower). Appuie sur les 2 boutons B et X pour tirer sur les ennemis avec les 2 armes en même temps.

CONTRA III

action replay codes

Vies infinies joueur 1 : 7EIF8A03
Vies infinies joueur 2 : 7EIFCA03
Bombes infinies joueur 1 : 7EIF8C01
Bombes infinies joueur 2 : 7EIFCC01

STREET FIGHTER II

action replay codes

Mode fou joueur 1 : 7EOC25BO
Mode fou joueur 2 : 7EOE35BO
A essayer pour rire.

SUPER MARIO WORLD

action replay codes

Yoshi infinie : 7EODC101

TOP GEAR

Code de tous les pays en niveau championship. EDUCATED OILCLOTH WRECKAGE CARACOLE EPYLLION GLUCAGON VALHALLA

SUPER GHOULS'N GHOST

Une autre méthode pour choisir son niveau : prends le 2ème paddle, appuie sur Y, X, B, A, L, R et START sur la première manette.

SUPER SOCCER

Pour avoir la même équipe à deux joueurs, fais ceci : prends la 2ème manette, laisse Start et B enfoncés. Le premier joueur se met lui aussi sur l'équipe du second et appuie sur Y, puis les 2 joueurs appuient sur B et ils auront la même équipe. Lors des penaltys, appuie sur L et R pour que ton tir soit brossé. Pour effectuer un tir rapide au penalty, presse B une fois et encore B, plus une pression sur la manette directionnelle.



BATMAN II

Niveau 4-2 : KHCN
Niveau 5-1 : QGVN
Niveau 5-2 : WBZT

BATTLETOADS

Pour commencer le jeu avec 5 grenouilles, appuie simultanément sur A et B pendant l'écran titre.

PROBOTECTOR

Lorsque le titre et la selection joueur 1 et 2 apparaissent, fais : HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A et START très rapidement, tu commenceras avec 30 vies et 3 continue.

STAR WARS

carte genie

Pour courir super vite et faire des super sauts vers la gauche : KGISTY. Mais si tu sors de l'écran en hauteur tu meurs.
Pour supprimer tous les ennemis, amis, protection du falcon, l'arme de Luke : KGISIT.
Pour éliminer le lup du sand Crowler et 90% des ennemis : KGASIT.

DOUBLE DRAGON

Pour éliminer le boss de fin du deuxième niveau sans te prendre la tête, descends de l'échelle et comme l'écran descend, il sera tué instantanément.

ROLLER GAMES

Pour terrasser le boss final, tu dois rester devant lui, et après son saut tourbillon, mets lui ton patin dans le dos, lorsqu'il atterrit. Fais cela plusieurs fois.

MANIAC MANSION

Pour passer la tentacule verte qui te réclame de la nourriture : va dans une des pièces de la maison puis, prends les fruits en plastique et le pepsi qui est dans le frigo de la cuisine. Pour développer les photos, tu dois avoir Michael. Puis lorsque tu entends sonner, descend vite et récupère le paquet. Sans attendre cache toi à coté de la maison. Ed le Bizzard croira que c'est une blague. Ensuite va dans sa chambre, qui se trouve au dernier étage, 3ème porte en partant de la gauche. Donne lui rapidement le paquet, il te demandera de retrouver ses plans. Sors, va devant la maison et prends la pellicule qui est devant les buissons. Dirige toi au fond de la cuisine, passe par la salle à manger, là se trouve une petite pièce. Prends tout ce qu'il y a sur l'étagère. Lorsque tu a fais tomber le révélateur, reviens au dernier étage à la quatrième porte. Utilise le costaud-matique et prends l'éponge dans la salle de bain qui est à coté. Descends en bas du manoir et tire le buisson de gauche plus la grille. Entre, tu arriveras directement à la cave et là, tu pourras utiliser l'éponge sur la flaque de révélateur.

TOM & JERRY

carte genie

Pour que les araignées soient plus rapides que toi : AEGIKL.
Jerry est insensible au contact des soldats.
Tous les ennemis disparaissent du jeu : ATTZYIT.
Attention car au niveau 2-2 les chenilles te sont utiles.

TURBO RAING

Au moment des tours de qualification, si tu ne possèdes pas la voiture de "driver", répartis tous tes points en Speed, Accélération, et Turbo. Ainsi tu feras un meilleur temps. Il est impossible de faire moins de 52,6 mais ce temps te classera premier à tous les coups.

SUPER SPIKE V BALL

Si tu "smashe" ton service, ne va jamais sur la gauche. Si aucun de tes adversaires n'est au filet, sers bas au moment de la frappe en allant sur la gauche. Pour un smash presque imparable, place toi en haut près du filet et fais BAS, GAUCHE au moment de la frappe. Et pour recevoir tous les smashes adverses, places-toi en haut, en milieu de terrain. Pour feinter, appuie sur A et B en même temps : ta balle lobera le contre. Pour réussir une demie, va sur ton passeur pour ne faire qu'un seul et même sprite. Saute au moment où il touche la balle puis frappe rapidement.

DUCK TALES

Lorsque tu es en Amazonie, prends la première liane qui va sous terre puis envoie la bobine vers la statue avec un coup de canne et utilise là pour sauter sur la statue qui se trouve à droite de Picsou. Une fois dessus, saute encore dans la même direction et tu marchera sur le dessus de l'image. Continue et tu trouveras une salle secrète avec trésors, diamants etc. Continue ton trajet et tu en trouveras une de plus.

SOLSTICE

Lorsque sur le plan est indiquée une porte qui ne se trouve pas sur l'écran, il faut trouver l'enclume correspondant à la porte. Monte dessus puis attends quelques secondes. Lorsque l'enclume se transforme en cube, retourne dans la salle, la porte sera là.

RYGAR

Lorsque tu es dans la forêt d'Eruga, monte au premier arbre, avance à l'extrême droite, puis lance le grappin sur la branche au-dessus de toi. Puis relance-le de nouveau, il y aura une porte ou un sage te remontera de l'énergie.

BART VS THE WORLD

Utilise ce code avec la carte Génie : Invincibilité : ZOXVGLIE

BATMAN RETURN OF THE JOKER

Si tu as une carte Génie tape ces codes
Commence avec 100 vies : GVXILGZA
Vies infinies : SZXSZSVK
Commence avec 7 cartouches d'énergie : GEOSPKVN

TERMINATOR II

Game Genie : pour avoir de l'énergie infinie : OOTTXX

HIGH SPEED

Game Genie : faire aller la balle plus lentement : AOZGLE

ADVENTURES OF LOLO II

Game Genie codes
Vies infinies : GZKPOLVG
Ne pas perdre les chaussures magiques : GZXZVKPG
Commencer au monde 10 : PEKONPAE
Commencer au monde 20 : LOKONPAA
Commencer au monde 30 : IOKONPAE

SUPER MARIO BROS

Game Genie
codes boules de feu explosives : IOAULT
Block qui explosent : TELLEY
Ecran special : GGAEXP

RUSH'N ATTACK

Certaines des mines révèlent, lorsque tu les détruits, des passages secrets.

COBRA TRIANGLE

Avant chaque niveau, garde le bouton A appuyé pour gagner 1000 points. A la fin de chaque course, garde les directions GAUCHE ou DROITE appuyées de façon à effectuer le plus de rotations possible, chaque tour rapportant 1000 points.

LOW G MAN

Les codes de la 2ème quête :
Monde 1 : JPN1
Monde 2 : 3100
Monde 3 : HV10

ZELDA

Pour sauvegarder : si d'habitude tu te laisse mourir pour avoir l'écran de sauvegarde, il existe un autre moyen pour le faire sans mourir. Appuie sur START de la manette 1 pour aller dans le sous écran, puis HAUT et A avec la manette 2. Tu te retrouveras dans un menu où tu pourras continuer, sauvegarder ou reprendre à l'endroit où tu étais.

MEGAMAN III

Les codes de ce jeu suivent un logique. Pour n'importe quel code tu peux changer le nombre de capsules d'énergie. Pour cela il faut placer une boule rouge selon la table ci dessous :
0 : C5
1 : E6
2 : E4
2 : E4
3 : B
4 : A5
5 : C1
6 : D2
7 : C3
8 : F2
9 : A6

BUGS BUNNY BIRTHDAY BLOW OUT

Avant d'allumer la console, appuie et laisse appuyé le bouton START. Allume, tu arriveras directement dans le stage 1. Relâche START, appuie sur HAUT de la manette pour sélectionner les stages, et sur DROITE pour le numéro du stage. Avec BAS, tu sélectionnes les rounds et avec DROITE le numéro des rounds. Pour avoir des cœurs, tue une boule de feu, et l'un d'eux apparaîtra. Pour plus de facilité, monte sur la boule de feu et frappe.

KICKLE CUBICLE

Sur l'écran du titre, avant que l'on te demande d'appuyer sur START, appuie sur A de la manette 2 jusqu'à ce qu'un petit ninja apparaisse à l'écran. C'est juste pour voir ça, c'était un code ZEN.

NEW ZEALAND STORY

Quand tu es dans l'eau, pour faire remonter ton niveau d'oxygène plus vite, tire en gardant la tête à la surface.

HYPER SOCCER

Des codes pour l'équipe d'Italie : 2ème match : *821X34124s66786 3ème match : *831330124t67986 4ème match : *841*3n124!!67987 7ème match : *871838124*80099 8èmè match : *88163t124*90000 1/8 finale : *89723t124*0ss00 1/2 finale : *8s7*32304*ss!!0s Finale : *8t7830305*st*0t

DOUBLE DRAGON II

Pour vaincre facilement les Gros Bills dans l'hélicoptère, place toi tout au fond de l'écran en bas à droite et maintient cette direction jusqu'à ce que les 2 se fassent aspirer par la porte de l'hélico.

DUCK TALES

En Transylvanie tu peux atteindre un plafond invisible juste au dessus du premier des 3 niveaux. Fais un saut pogo vers la gauche pour atteindre le plafond et tu decouvriras une pièce secrète.

SOLSTICE

Pour avoir les bottes, il faut poser le carré bleu sur la tête du monstre et lui sauter sur la tête. Il t'emmènera vers les bottes.

DRAGON BALL

Quand tu as des rafales, laisse le doigt appuyé sur B de la manette. Appuie alors sur A et tu tireras une boule de feu.

DUCK HUNT

En game A, appuie sur la droite de la manette, l'oiseau sera bloqué par l'écran et quel que soit sa vitesse tu pourras l'abattre facilement.

GREMLINS II

Pour battre le Gremlin araignée de la fin Mohawk, mets toi en bas à gauche. Quand il descend au départ, évite ses pattes velues et quand il remonte, mets-toi devant lui et mitraille-le à la tête. Quand il redescend, fais-toi toucher et passe derrière lui. Il restera en bas et tu pourras le mitrailler sans qu'il te touche.



DYNABLASTER

Niveau 11 : PC0B1111FG - JDDJ1CPCPG
Niveau 12 : 2HMNDN00BN - CPPC20B0BH
Niveau 13 : 2HJD2D32HN - CPPC2KGKGC
Niveau 14 : 3L2HPBPDJ0 - F1KGD0B0BH
Niveau 15 : 3L0B1GL3LH - LFL3KNMNMJ
Niveau 16 : B0B0BPBF1N - 0H0BM0B3LH
Niveau 17 : NM3LBKMKG0 - FLF1DKGCPJ
Niveau 18 : DJ3LB11B0J - GCGK3H2MNH
Niveau 19 : MN0B1PB1FG - JNJD1MNJDL
Niveau 20 : 3L1FPCH1FC - NJNMBB0H20
Niveau 21 : 3LL31MKNMC - NJNMBB0H2C
Niveau 22 : 3LB0BPB0BH - LK1FKJDDJ0
Niveau 23 : 2HL31MKJD0 - FB3LDDJNMN
Niveau 24 : B0KGDJFDJL - H3B0PJDDJL
Niveau 25 : DJL31GLL3L - H3B0PB0H2G
Niveau 26 : DJB0BFJGKG - J2MN1PCGKF
Niveau 27 : DJH2M22H20 - FH0BDDJNML
Niveau 28 : DJMND0NNMH - LCGKKNM2HN
Niveau 29 : 2HNMK220BC - NNJDBCPPCG
Niveau 30 : 2H2HPPBGKF - 0JNMMGKL30
Niveau 31 : B0JD2HCH2C - N2MNBCPGKF
Niveau 32 : DJ3LBBPGKG - JFL31B0MNF
Niveau 33 : 3L1FPJFJDN - CH0B20BF1L
Niveau 34 : 2HGKK22F1L - HCGKPPC1FN
Niveau 35 : B03LBKM2HL - HPPCPPC1FJ
Niveau 36 : MNCP2MKGKJ - GM2H3B0MNC
Niveau 37 : MNPC322JDH - LLF1KL3H2C
Niveau 38 : B0CP2JFH2C - NFL3BCPGHL
Niveau 39 : DJB0B3DF1N - CJNM2F1CPL
Niveau 40 : MNL31CHL3L - H1KGPGKL3N
Niveau 41 : MNB0BGL3LJ - GJNM3DJ2HF
Niveau 42 : MNH2MKM2HH - LH0BKJDNMC
Niveau 43 : 3L3LB3DJDF - 0FL3M0BKGH
Niveau 44 : 2H0B1KMPCF - 0FL3MNM3LF
Niveau 45 : NM0B1111FG - JNJN1F1PCJ
Dans le jeu B, quand tu écris le code, si tu changes l'avant dernière lettre ou chiffre, tu obtiens une option.

BURAI FIGHTER DE LUXE

Quelques codes :
Mode albatros/niveau 5 : JGJH
Mode ace/niveau 5 : KDPG

FORTIFIED ZONE

Codes encore :
Niveau 1 : 1111
Niveau 2 : 3375
Niveau 3 : 1681
Niveau 4 : 1122

HUNT FOR RED OCTOBER

A l'écran du titre fais : B, SELECT, GAUCHE, DROITE et START. Le message "Starting world 1" apparaît, c'est l'écran de sélection du stage. Tu peux changer le monde grâce à GAUCHE et DROITE, ou A et B. Appuie sur Start pour commencer à jouer.

ADVENTURE ISLAND

Pour avoir le "round select", sur l'écran de présentation fais DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, A, B, A, B.

TINY TOONS

Action Replay : plein de cœurs pour le lapin : 0103F0C9.

CASTLEVANIA

Pour avoir plein de points : au stage 1, après avoir détruit le boss de fin de niveau, tu recevras des points bonus. Si tu appuie sur A lorsque le decompte est terminé, tes points continuent d'augmenter. Au stage 2 pareil mais en appuyant sur B.

SIMPSON

Quand tu arrives à l'arbre de la deuxième Tree House, grimpe et maintiens-toi sur la branche de droite. De là, saute en direction de la rivière et tu atterriras sur un îlot où se trouve une vie.

TENNIS

Pour toujours gagner ton service, lance la balle et tape dans le vide. Place-toi pour que la balle te tombe sur la tête et le service sera gagné. Pour battre tes adversaires : lobe et volleye sans arrêt.

Si vous trouvez des Trucs & Astuces sur vos jeux préférés, n'hésitez pas à nous les envoyer !

COMING NEXT

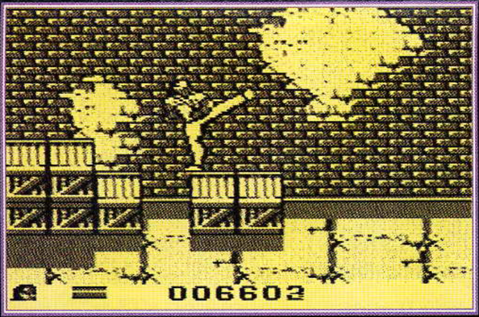
LE MOIS PROCHAIN . . .



...seront testés les jeux exposés dans cette nouvelle rubrique intitulée "Le Mois Prochain". De cette manière, tu auras un aperçu des gros titres du numéro à venir, confirmation des grands noms ou découvertes de nouveaux jeu. Cette rubrique est destinée aux trois consoles de la marque même si cette fois-ci, la Megadrive bénéficie d'une sur-représentation, question d'actualité. Attention, les annonces de Banzzaï sont bien sûr dépendantes desinformations reçues des éditeurs et des délais prévus pour les tests peuvent bien sûr varier. Dans ce cas, tu seras informer d'un numéro sur l'autre. Ala prochaine !

L'ARME FATALE (Ocean/Game Boy/Nes)

Quand Ocean adapte un film, ils n'y vont pas par quatre chemins : Super Nintendo, Nes, Game Boy, la totale ! L'arme Fatale arrive sur nos 3 machines préférées mais plus particulièrement sur Game Boy.
Dans cette version tu incarneras Mel Gibson et Dany Glover (pas en même temps, je te rassure) dans leur rôles les plus délirants que l'on ait pu voir au cinéma.
Ces 2 flics tout terrain devront affronter la racaille pullulente des rues et des docks tout en arrêtant les gros bonnets de la drogue et les méchants trafiquants d'armes (parfaitement, ils sont méchants !). Facile !

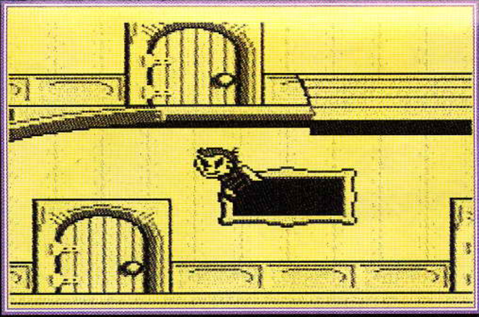


Le jeu se présente comme une sorte de beat'em up à la Double Dragon comme on en voit quelques uns sur cette console. L'affaire se passe dans les rues avec un p'tit scrolling horizontal. A l'aide de tes poings et de tes pieds il faudra castagner à tout va tout en récoltant quelques bonus et, pourquoi pas, quelques armes. Les graphismes reprennent bien l'ambiance du film et le jeu s'avère relativement jouable. Très bourrin dans son concept, L'arme fatal sera certainement très marrant.
La version Nes est également excellente. Notre sergent adoré devra compter sur la puissance de son arme mais également sur ces talents en Kung-fu. D'ailleurs tu devras en venir aux mains assez rapidement. Comme toujours les ennemis sont bizzaroïdes, en effet tu n'as pas que la petite racaille à casser mais tu devras aussi frotter les oreilles à des militaires de carrière. Un bon jeu en perspective même si celui ne fait penser à Prince Valiant sur la même machine.



ADDAMS FAMILY 2 (Ocean/Game Boy/Nes)

Alors que la sortie d'Addams 2 est imminente, les programmeurs d'Ocean commencent à développer ce titre sur Game Boy. L'histoire reste sensiblement la même : explorer une

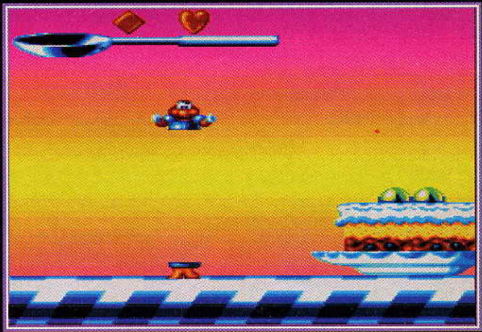


maison de dingues aux commandes de Pugsley, le fils de la famille Addams. La 1ère chose qui surprend dans ce jeu, c'est que les graphismes ressemblent étonnamment à Addams 1 version Super Nintendo, et pour cause, ils sont quasiment identiques ! Tant mieux, pourrais-je dire, car Addams m'avait éclaté sur Super Nintendo. La version que nous avons n'étant pas du tout complète, il manque la tonne d'ennemi loufoques qu'il faudra détruire ainsi que les bonus cachés dans un nombre infini de passage secrets.
Question maniabilité, le personnage possède un fort taux d'inertie qui, j'espère, sera retiré car cela rendrait le jeu injouable. En ce qui concerne les bruitages, rien pour l'instant, mais après avoir entendu la Super Nintendo, on ne peut que croire que la bande son sera parfaite, même pour une petite Game Boy ! En bref, Addams 2 s'annonce comme un excellent jeu de plateformes qui pourrait causer quelques soucis à Mario ! En ce qui concerne la version Nes, les remarques sont les mêmes avec la coucleur en plus ! A mon avis, deux hits en puissance chacun sur leur support.



ROBOCOD (Ocean/Super Nintendo)

Attention, Ocean est encore là avec un autre jeu qui change assez des précédents. Cette fois-ci, le héros est une grenouille agent secret que tout le monde appelle Robocod. Les possesseurs de micros connaissent d'ailleurs bien ce personnage qui sévit depuis près de trois ans sur leurs machines sous le même nom ou encore celui de James Pond !
Notre célèbre grenouille, va tenter de venir en aide au



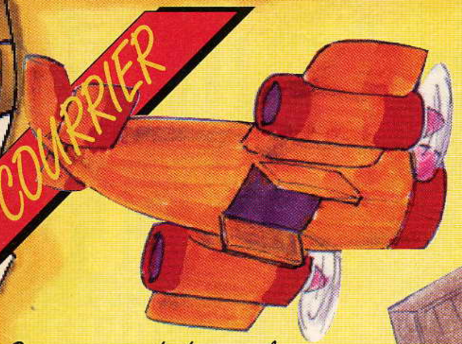
Père Noël et à tous les enfants de la Terre. Un méchant bonhomme à capturé le Père Noël, et empêche ainsi la fabrication de tous les jouets.
Notre ami va tout faire pour rétablir la situation et mettre en échec cet affreux jojo. Mais avant, il devra traverser une multitude de salles tout en évitant des tonnes d'ennemis. Les bonus sont présents comme toujours, (que ferait-on sans eux ?), sans oublier les boss de fin de niveaux. Sur le plan technique, ça n'a pas l'air mal du tout, mais attendons un peu avant d'en dire plus.

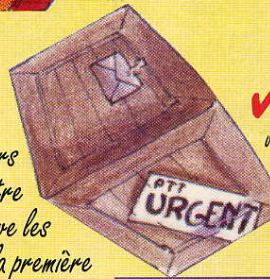
DERNIÈRE MINUTE ! ACCLAIM : LES ANGLAIS DÉBARQUENT !

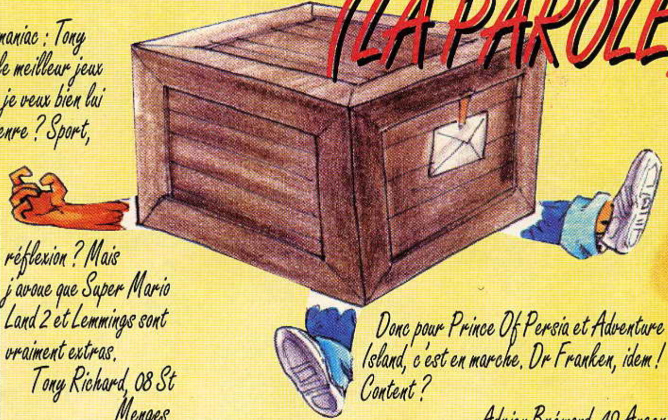
L'ÉVENEMENT DE CE DÉBUT D'ANNÉE, C'EST SANS NUL DOUTE L'ARRIVÉE EN FORCE DANS LE MONDE DES JEUX VIDÉO D'ACCLAIM, LA CÉLÈBRE SOCIÉTÉ D'ÉDITION ANGLAISE. ON RISQUE DONC D'ASSISTER À UNE VÉRITABLE DÉFERLANTE DES PRODUITS ACCLAIM VIA LE "STAR POWER" !
ALORS, QU'ÈST CE QUE LE "STAR POWER" DEMANDES-TU D'UN AIR CANDIDE ? C'EST TRÈS SIMPLE, IL S'AGIT DU TERME GÉNÉRIQUE DE TOUTE LA SIGNALÉTIQUE DE LA CAMPAGNE ACCLAIM ! DE TOUTE FAÇON, D'ICI QUELQUES MOIS, LE "STAR POWER" TE SERA AUSSI FAMILIER QUE NINTENDO OU SEGA. EN EFFET, DÉCIDANT DE METTRE TOUS LES ATOUTS DE SON COTÉ, ACCLAIM A CHOISI "GAUMONT COLUMBIA TRISTAR HOME VIDEO", LE PREMIER DISTRIBUTEUR DE CASSETTE VIDÉO EN FRANCE ET L'UN DES MIEUX PLACÉS DANS L'UNIVERS DU CINÉMA. LES AMBITIONS DES DEUX PARTENAIRES SONT GRANDES, UNE ÉNORME CAMPAGNE DE PUBLICITÉ EST PRÉVUE, ET LES TITRES ANNONCÉS NOMBREUX. CERTAINS ONT D'AILLEURS DÉJÀ ÉTÉ TESTÉS DANS LES PRÉCÉDENTS NUMÉROS DE BANZZAI, SMASH TV PAR EXEMPLE. MAIS LA LISTE EST LONGUE AVEC LES CRASH DUMMIES, GORGE FOREMAN, SPIDER MAN, PREDATOR 2, TERMINATOR 2... ET BIEN D'AUTRES, ACCLAIM POSSÉDANT LES DROITS DE NOMBREUSES STARS DU PETIT ET DU GRAND ÉCRAN !
ALORS, TIENS TOI PRÊT, LE COUP D'ENVOI EST PRÉVU POUR LE MOIS D'AVRIL !

NOS LECTEURS SE LA DONNENT... (LA PAROLE)

COURRIER







On commence en fanfare par la lettre d'injures du mois. On finira d'ailleurs par ne plus en parler tellement cette lettre ressemble à une circulaire et qu'on y trouve les mêmes arguments pompés et repompés de la première commise par l'inénarrable Matthieu devenu célèbre depuis dans la France nintendomaniaque. Il s'en prend d'abord aux photos de nos lecteurs : "...A propos des photos des lecteurs pitoyables qui lisent ce torchon (dont lui !) avec la dégaine qu'ils ont (on aurait aimé recevoir la tronche du gazier pour comparer, mais évidemment bernique ! Sans compter un pseudonyme, illisible de surcroit, qui achève le portrait du courageux personnage), ils feraient mieux de se cacher pour aller dehors". Puis il s'en prend au magazine : "... Avec les dimensions du torchon, on pourrait le comparer avec le Figaro magazine (on rappelle que c'est le Figaro tout court qui est au format de Banzzai)". Voilà, c'était le dernier passage accordé aux émules de Matthieu.

✔ Thibaut, avait des remords à envoyer juste un dessin, alors il pose quelques questions :



"Va-t-il sortir une Gameboy couleur ?"
Il fût un temps où Nintendo l'avait annoncée, mais depuis apparemment ils ont rennoncé à cette idée. Je pense que c'est mieux, car une console portable couleur rétroéclairée, coûterait très, très cher en piles. Il n'y a qu'à voir la "Game Gear" ou la Lynx pour s'en convaincre.

"Est-il vrai que les jeux du CD-ROM Super Nintendo seront aux alentours de 200F ?"
Déjà il faudrait que le CD-Rom soit disponible. Mais certaines rumeurs font état d'une possible baisse de prix des cartouches. L'espoir serait grand dans ce cas de voir arriver des CD à ce prix.

Allanic Thibaut, 75 paris.

✔ Christophe, est dans l'ensemble très satisfait de Banzzai, il aimerait juste que l'on fasse un TOP des jeux préférés de tous les testeurs de Banzzai. En prime il me demande quel est mon jeu préféré sur Super Nintendo. Mis à part SF2, hors concours, je lui réponds sans réfléchir : Krusty super fun house et les Lemmings.

Christophe "Guik" Leroy, 60 Beauvais.

✔ Tiens, un Game Boy maniac : Tony voudrait savoir quel est le meilleur jeux Game Boy de l'année, je veux bien lui dire mais dans quel genre ? Sport, arcade, plateau ou réflexion ? Mais j'avoue que Super Mario Land 2 et Lemmings sont vraiment extras.



Tony Richard, 08 St Menges.

✔ Juan voudrait bien être dessinateur plus tard. Il commence bien, puisqu'il est publié bien avant l'âge habituel. Persévère, mon petit Juan, la réussite appartient à ceux qui foncent.

Perez Juan Carlos, 93 Bagnolet.



✔ Haaaaaaaaaa y avait longtemps, voilà que Régis, mine de rien, un compliment dans une main et une question dans l'autre me demande des codes de jeux. Je note ce que tu souhaites et, si je les trouve, je les mettrais dans les trucs et astuces du mois prochain ou sur le 3615 KONSOL.

✔ Arf, un éternel angoissé cet Adrien, et comme il n'est pas égoiste, il a décidé de me faire partager son angoisse. Plutôt que de la partager avec lui, je vais plutôt essayer de la lui faire disparaître :
"Est-il prévu un Prince of persia 2 sur Gameboy ?"
"A quand Dr Franken 2 sur Gameboy ?"
"Est-il prévu une suite à Adventure Island, toujours sur Gameboy ?"
Bon je vais répondre en bloc au 3 questions, généralement un jeu qui marche bien, les éditeurs en font une suite, il serait trop bête de ne pas profiter d'un succès, quand on sait que tout le monde l'attend.

Donc pour Prince Of Persia et Adventure Island, c'est en marche. Dr Franken, idem ! Content ?

Adrien Brémond, 49 Angers.

Alors attention, maintenant nous allons passer à notre rubrique mensuelle des dessins en tous genres. Pour varier un peu, le mois prochain j'aimerais bien que vous m'envoyez plutôt des dessins des... SIMPSONS !!!
Voici maintenant les dessins que j'ai préférés :

✔ Comment ne pas obéir au samouraï de Sebastien Brousse, 32 Auch.



✔ Et pour terminer, examinons le cas d'un certain san-gokou qui nous avait fait des menaces, du genre, vous allez voir ce que vous allez voir, si son dessin ne paraîssait pas. Nous étions terrorisés et nous avions bien tort. Ses mots avaient visiblement dépassés sa pensée, ce dont nous nous doutions d'ailleurs. Puisque, en fait, il nous menaçait, tout simplement, de nous envoyer un plus beau dessin encore. Que voili, que voilou. Enhardi par autrant d'audace, il va même jusqu'à poser une question, normale, blanche, sans menaces.
"Dragon ball 2 existe-t-il au Japon ?"
A question brève, réponse concise : oui, il existe.
"Quand sortira-t-il en France ou au USA ?"



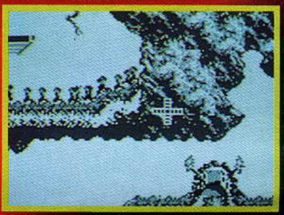
Aux USA je ne sais pas, mais en France, prions mes fréres pour qu'il ne sorte JAMAIS, ce jeu est une vrai daube, même toi qui est un fan, tu serais dégouté de la vie.

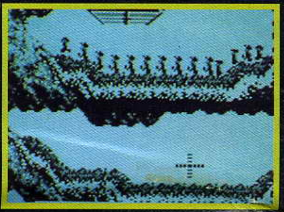
FAITES VOS RESERVES DE PILES!

Vous ne pourrez plus arrêter de jouer à ces 2 HITS GAMEBOY.



LEMMINGS, un des jeux vidéo les plus célèbres, arrive enfin sur votre GAMEBOY. LEMMINGS est un jeu fascinant dans lequel vous devez aider des hordes de rongeurs sans cervelle à s'échapper d'une centaine d'endroits hostiles.
Le magazine GAMEBOY ACTION a dit:
"LE MEILLEUR JEU existant sur GAMEBOY et a noté le jeu 95%."







Le magazine SUPER POWER a noté le jeu 92% et a dit: "Rien qu'en allumant la GAMEBOY et en entendant le thème principal du jeu, je me mets à danser frénétiquement sur cet air délirant. La réalisation est sublime, du rarement vu sur GAMEBOY. Les graphismes sont fouillés, les décors variés et la musique absolument effarante de beauté. Vous devez acheter cette cartouche."





Original Nintendo Seal of Quality ™

OCEAN ®

T'ES PRIS AU JEU

OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:
* Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.
* Un Minitel 3615 OCEANSOFT

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. Fax: (1) 42-27-95-73